

1 - Characters

Игроки должны приготовить себе копию листа персонажа, находящегося в конце книги правил. Затем каждый игрок должен создать своего персонажа. Убедитесь, что вы создали своего персонажа вне поля зрения других игроков. После того, как ваш персонаж закончен, убедитесь, что он одобрен вашим игровым мастером, прежде чем игра

Убедитесь что вы выбрали имена которые отражают это. Обязательно поищите приложение, содержащие случайную таблицу имен.

см след выпуск

1.2 Пол и возраст

выбирайте для персонажа любой пол и возраст.

1.3 Клан персонажей

В мире шиноби есть несколько различных кланов ниндзя. Каждый персонаж принадлежит к одному из этих кланов. Следующие 6 кланов представляют великие державы в этом мире. Пожалуйста выберите

1.1

Имя персонажа

начнем с выбора имени персонажа. Мир шиноби-

гами-современное общество. однако, персонажи тоже ниндзя.

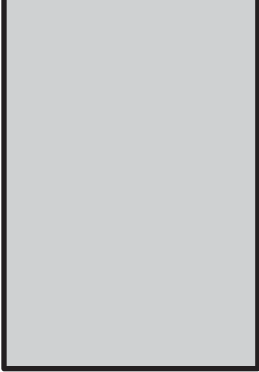
Таблица корреляции

Агентство
во
Хираса
Защитный национальный институт

Частная Академия
Узнаеги

Каракули
переводчика

Хотя в этом переводе я выбрал слово «клан», вы можете видеть, что



Линия крови они

Собирают информацию о воскрешении Шиндзю

Потерянные

Исчезли; борются по своим причинам

Клан Курама

Обязаны предотвратить воскрешения

Враждебность

Армия ниндзя Хасуба

Накапливайте уги других кланов

Армия ниндзя

Хасуба

斜齒忍軍



Армия ниндзя Хасуба

Специализация: инструкторы Клан Курама Шин

Цель клана: собрать ути других кланов.

Древняя армия ниндзя, постоянно разрабатывающая новое снаряжение для ниндзя. Они также постоянно изучают Ninpo всех кланов с целью сделать Хасубу хозяином всех кланов. Различные секты в этом клане имеют такие названия, как Группа Зубы Зубные и Школа Чернильниц, используя

СЛОВА И НАЗВАНИЯ

ИНСТРУМЕНТОВ. Лидер

- генеральный директор Yata Heavy Industries;
Куросио Хитори.

Клан Курама Шин

鞍馬神流



Клан Курама Шин

Специализация: Террор: Линия крови они

Цель клана: предотвратить воскрешение

По слухам, они являются преемниками легендарной школы меча Кюхати, эти воины считаются патриархами нескольких превосходных техник боя на мечах. Этот клан защищает 6 Божественных сокровищ, способных оживить Шинобигамй, и постоянно ищет способы навсегда запечатать их.

Их лидер - Мицуюси Ягю.

Потерянные

ハグレモノ



Потерянные состоят из ниндзя, не связанных с другими крупными фракциями. Свободные ниндзя без преданности, члены крошечных деревень ниндзя и беглецы из более крупных кланов составляют основную часть этой силы. Поскольку большинство этих ниндзя действуют самостоятельно, признанного лидера нет.

Потерянные

Специализация: Скрытые
Армия ниндзя

Цель клана: без присяги, борются по своим при

Агентство Хирасака

比良坂機関



Агентство Хирасака

Специализация:

Враги: Частная Академия

Цель: защита национальных интересов

Разведывательное агентство, чья история связана с консервативной сектой Хирасака Синто. Обладая сложными связями с правительством Японии, они пристально следят за защитой нации и ее интересов. Лидером агентства является так-же

лидер синтоистской секты Хирасака: Дама Дева Убуме Хирасака - она же



дикая дева.

Частная Академия Отоги

私立御斎学園



Частная Академия Отоги
Специализация: Стратегия
Потерянные
Враги

Цель клана: раскрыть чужие секреты

По началу кажется обычной начальной и средней школой, но академия в самом деле является шпионским агентством, которым управляют обученные ниндзя. Она связана со многими зарубежными странами. Говорят, что другие школы связаны с ее администрацией.
Лидер - Рокаку Аогур Масашиге; является директором



ШКОЛЫ.

Линия крови они

隠忍の血統



Линия крови они

Специализация: Наблюдати: Агентство

Цель клана: собрать информацию о

это потомки Они и Цутигумо, населявшие эту землю со времен древней Японии. Многие различные существа, такие как вампиры или оборотни, известные как ночные призраки, также населяют этот клан. Они - самая рьяная сила, приводящая к воскрешению Шинобигами. Их

лидер - Торихико
Ятоноками.

1.3.1 Ранг персонажа

После того, как будет определен клан вашего персонажа, вы должны определить ранг вашего персонажа в клане. Все персонажи начинаются как Чунин или средний ранг. (Это означает, что все персонажи начинают с 3 навыками: 4 Нинпо и 1 Уги. Вы можете повышаться в ранге, чтобы стать сильнее по мере накопления опыта).

1.4 Прикрытие

Вы должны держать в секрете свою личность как ниндзя. Для этого у всех персонажей должно быть прикрытие, которое используется в повседневном обществе. Если вы не можете выбрать подходящую фальшивую личность, вы можете выбрать ее наугад в Таблице прикрытия клана в приложении.

Таблица Рангов

Ранг	Нин по	У ги	треб. ХР
Куса	1		
Генин	2		
Генин Кашира(глава)	3		
Чунин	4	1	
Чунин Кашира(глава)	5	1	10

Каракули переводчика:

Нинпо: «техники ниндзя»; это особые приемы, которыми овладел ваш ниндзя. Я думаю, что многие поклонники культуры ниндзя уже знакомы с этим термином, поэтому я оставил его как есть. (включение из России я заменил искусство ниндзя из английской версии на технику ниндзя если вас это обижает простите)

Уги: «Секрет / Эзотерика»; это финальные/ особые приемы каждого ниндзя, похожие на

1.5 Убеждение

У всех персонажей есть одно определяющее убеждение. Если у вас возникли проблемы с отыгрышем, вы можете воспользоваться этой характеристикой, чтобы решить, какие действия ваш персонаж, скорее всего, предпримет. Пожалуйста, выберите из Таблицы Шести Путьей или бросьте 1d6, чтобы решить наугад.

Карта Шести Путьей	
1	Беззаконие - «Уничтожить!»
2	Закон - Исправьте недуги общества
3	Для себя - Деньги, слава, власть!
4	Эмоция - Любимый
5	Верность - Вашему клану или идеалу
6	Мира - счастья всем!

1.06 навыки и умения

Затем выберите навыки своего персонажа. Это техники и навыки, которыми владеет ваш персонаж.

Умения разделены на 6 категорий, каждая из которых является специализацией каждого клана. Навыки представлены на следующих нескольких страницах.

Сначала выберите 3 навыка из специализированной категории вашего клана. Затем полностью закрасьте белые квадраты по обе стороны от столбца категории (называемого промежуток) ручкой или карандашом.

Затем выберите 2 дополнительных навыка из любой категории по вашему выбору.

Обязательно обведите все 5 выбранных вами навыков на листе персонажа.



Инструменты

Армия ниндзя Хасуба

Ниндзя, использующий навыки из этой категории, может использовать инструменты в любой ситуации.

Инженерия:

умелое использование машин или электронных устройств.

Пиромантия:

умелое использование огня, пламени и порождающих пламя эффектов или предметов.

Гидромантия:

умелое использование воды, хождение по воде, все, что связано с водой.

Иглоукалывание:

умелое использование длинных и тонких предметов, таких как иглы. Также может использоваться для указания направления.

Маскировка оружия:

Обучение использованию одежды или предметов повседневного обихода для скрытия оружия.

Одежда:

использование одежды, чтобы скрыть свое прошлое(скорее всего подразумеваются шрамы или метки) или хранить вещи.

Использование

веревки: умелое

использование веревки; бросать, связывать и т. д.

Скалолазание:

подъем или спуск по крутым склонам.

Пытки:

умелое использование устройств, предназначенных для причинения боли.

Разрушение:

умелое использование инструментов крупномасштабного разрушения.

Копать:

Использование инструментов для рытья под землей

Тело

Клан Курама Шин

Ниндзя, использующий навыки из этой категории, способен на невероятные движения и боевые способности.

Верховая езда:

Мастерство в управлении транспортными средствами или животными.

Баллистика: Мастерство над оружием или пушками имеющим Баллистику.

Сюрикен: мастерство в использовании различных сюрикенов.

Ловкость рук: точные движения рук и подробное письмо.

Конторсионизм: способность двигаться и растягиваться, смещение костей и

т. Д.

Ходьба: ходьба бесшумно или на большие расстояния.

Бег: Бег на высокой скорости.

Прыжки: прыжки невероятно высоко или далеко.

Драка: рукопашный бой. Каратэ.

Меч: Мастерство фехтования.

Тяжелая атлетика: перенос и подъем тяжелых предметов.

Скрытность

Потерянные

Ниндзя, использующий навыки из этой категории, владеет 5 чувствами и скрывает их присутствие.

людей, предметов или информации.

шестое чувство:

восприятие вещей строго исходя из опыта и т. д.

Выживание:

способность выжить в суровых погодных условиях, под водой и т. д.

Проникновение:

проникновение во враждебную зону.

Побег: бегство из враждебной области.

Перехват:

Прослушивание стены, взлом и т. д.

Чрево вещание:

заставляет ваш голос звучать так, как будто он исходит откуда-то еще.

Невидимость: сделать свое тело невидимым.

Маскировка: стать кем-то

Другим через маскировку (перевоплощение).

Обоняние: устранение запаха; улавливание чужих запахов.

Множественность:

выполнение нескольких действий, как если бы ваше тело разделилось на несколько копий.

Сокрытие: сокрытие



схема/интрига

Агентство

Хирасака

Ниндзя,
использующий
навыки из этой
категории, является
мастерами обмана и
уловок, а также
разговоров и
хитрости.

Первая помощь:

навыки, связанные с
лечением болезней или
травм.

Яд: умелое использование
и введение
яда.

Сон: усыпляет людей.

Расследование:

Исследование
вещей или
людей.

Блеф: Скрытие
своих истинных
чувств; обман
людей

Начало:

оставление
особых
впечатлений у
незнакомцев.

Спектакль:

исполнительское
искусство; танцы,
пение и т. д.

Соблазнение:

соблазнение
людей с помощью
очарования.

Манипуляция:

заставлять
людей

действовать так, как
вы хотите.

Распространение

слухов: искусство
распространения и
создания лжи и
измышлений.

Финансы:

финансовые навыки и
способность
зарабатывать деньги.

Стратегия

Частная Академия Отоги

Ниндзя, использующий навыки из этой категории, обладает невероятной боеспособностью и искусны в разработке стратегий.

Кулинария: создание сбалансированных и здоровых блюд.

Мастерство существ: контроль над насекомыми и дикими животными.

Природа: возможность жить у склона горы.

Партизан: умение использовать любое поле боя; будь то вода, искусственные здания или дикие земли.

Сила воли: способность добиться успеха, когда кажется, что вы можете запаниковать или потерять контроль.

Стратегия: тактика и стратегия; используется для повышения шансов на военный успех.

Память: способность запоминать как можно больше.

Анализ: изучение врага и наблюдение за его атаками.

Шифрование: запись и чтение в шифрах; расшифровка шифров и секретных кодов.

Письмо: умение выражать себя с помощью любого письменного слова.

Контакты: Имея личные связи в нормальном обществе и / или преступном мире.

Чары

Линия крови

ОНИ

зя, использующий навыки из категории, может призывать раков и использовать магию.

Преобразование:

Преобразование всего и части вашего тела

Вызов: вызов существа другого мира.

Романтия:

Управление духом или телом мертвого человека.

Защита: создание

защитного барьера,

который может не

допускать попадания

предельных вещей

или существ.

Вязка: способность

печатывать

Shinobiga

сверхъестественные способности.

Магия слов:

использование

внутренней силы самих

слов; словесная магия.

Иллюзия: создание

иллюзий,

обманывающих

людей.

Визуальный

контроль: контроль

над тем, что видят

ваши глаза.

Ясновидение: видеть

прошлое, будущее и

настоящее издавна.

Одержимость:

владение другим телом

с использованием

собственного духа.

Проклятие:

способность

проклинать других.

1.7 Нинпо

Нинпо - это таинственные способности, которые ниндзя могут использовать по своему желанию. При использовании в игре они обладают специальными эффектами, которые могут изменить естественный ход игры. Есть 3 типа Нинпо: атака, поддержка и экипировка.

Атакующие Нинпо используются во время битвы; они наносят урон непосредственно противнику.

Нинпо поддержки имеет множество применений, включая облегчение боя или нанесение противнику статусных недомоганий. Если вы будете смешивать и сочетать эти ниндзя, вы можете получить интересные результаты. Однако для одновременного использования нескольких нинпо требуется высокое значение Plot **снаряжены Нинпо** однажды выбранное, действует всегда.

При создании своего персонажа выберите 4 Нинпо со следующих страниц, чтобы получить его.

Из 4 Нинпо по крайней мере 1 должен происходить из кланового списка Нинпо персонажа.

Вы не можете получить Нинпо из каких-либо других списков клана.

Если назначенный Нинпо отмечен как Любой или и другое кратное значение, вы должны выбрать 1 навык при получении навыка. (переводчик не понимает)

Вы не можете получить

Нинпо одного и того же имени дважды, если только не отмечен символом *.

Все персонажи начинают с Нинпо «Ближний бой»; это не засчитывается в 4 начальных Нинпо персонажа.

1.07.1 цена Нинпо

Вы можете использовать одноименное Нинпо только один раз за цикл или раунд боя.

Кроме того, у всех нинпо есть стоимость (цена), указанная в их информации. Чем ниже стоимость, тем проще их использовать; соответственно, чем выше стоимость, тем рискованнее их использование, и становится сложнее использовать несколько

Нинпо

одновременно

Пожалуйста, смотрите
раздел 6.02.10 для
получения дополнительной
информации о стоимости

Ninpo.

Атакующие Нинпо

Атака ближнего боя *

Ата
ка

1

Ц

-

Назначенный навык: любой

Эффект: ближняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 повреждение в ближнем бою цели.

Обычная ближняя боевая атака

Close Combat

Ата
ка

0

1

Назначенный навык: меч

Эффект: ближняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 2 повреждения в ближнем бою цели.

Мощная атака с короткой дистанции.

Атак
а

0

1

Назначенный навык: яд

Эффект: ближняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 повреждение в ближнем бою и статус недомогание «Парализованный» для цели.

Атака покрытыми ядом когтями.

Атак
а

2

-

-

Назначенный навык: любой

Эффект: дальняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 боевое повреждение в дальнем бою к цели.

Обычная дальняя боевая атака.

Атак
а

1

1

Назначенный навык: Пиромантия

Эффект: дальняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 2 повреждения в ближнем бою цели.

Surefire (стрельба вдогонку)	Атака		2	Ц	3
а					
Назначенный навык: баллистика					
Эффект: дальняя боевая атака. Когда цель пытается выполнить уклонения, она должна соответствовать или превышать значение достижения этой атаки. Если атака успешна, вы можете нанести цели 1 дальний бой.					

Групповая боевая атака * ☐ Атака ☐ 4 Ц ☐ -

Назначенный навык: любой

Эффект: групповая боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 групповое боевое повреждение цель.

Обычная групповая боевая атака. ☐ ☐ ☐

Атака 3 4

Назначенный навык: Мастерство создания

Эффект: групповая боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 боевое повреждение в дальнем бою и 1 групповое боевое повреждение цели.

Нормальная групповая боевая атака с доп дальнебольшим уроном.

Атака 2 4

Эффект: групповая боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 1 повреждение в ближнем бою и 1 групповое боевое повреждение цели.

Групповая атака фантомной армии.

Атака 2 -

Назначенный навык: любой

Эффект: ближняя боевая атака. Выбирайте любых персонажей в пределах досягаемости этой атаки; они становятся мишенью для этой атаки. Если атака успешна, вы можете нанести цели 1 повреждение в ближнем бою. Этот Нинпо доступен только ниндзя с рангом джоунина.

Широкомасштабная атака джоунина.

Атака 3 -

Назначенный навык: любой

Эффект: дальняя боевая атака. Если атака успешна, вы можете нанести 2 боевых повреждения в дальнем бою к цели. Этот Нинпо доступен только ниндзя с рангом джоунинов.

Мощная огневая атака джоунина.



Ата ка	5	- -
Назначенный навык: любой		
Эффект: групповая боевая атака. Выбирайте любых персонажей в пределах досягаемости этой атаки; они становятся мишенью для этой атаки. Если атака успешна, вы можете нанести цели 1 групповое боевое повреждение. Этот нинпо доступен только ниндзя с рангом джоунинов.		
<i>Групповая атака джоунина-ниндзя на большом расстоянии.</i>		

Нинпо поддержки

Принять удар на себя

Под
ерж.

Ц

1

Назначенный навык: -

Эффект: вы можете использовать это, когда кто-то получает урон или теряет очко жизни. Вы можете получить урон, который получил бы персонаж. Вы должны получить такое же количество урона, как и он (и урон, нанесенный очкам жизни, по возможности относится к той же категории).

урон за то
другого.

Под
ерж.

2

Назначенный навык: -

о-то уклоня
вашей

Вы можете снова использовать ту же нинпо для атаки.

Нинпо, позволяющее вам атаковать снова, когда ваша атака не удалась.

Под
ерж.

4

Назначенное умение: драка

Эффект: при успешной атаке вы можете использовать этот нинпо чтобы атаковать еще раз.

При успешном действии этого нинпо вы можете снова использовать назначенное умения для этого нинпо

Нинпо, позволяющее атаковать снова после нанесения урона.

Под
ерж.

-

-

Назначенный навык: финансы

Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда вы играете в драматической сцене. При успешном использовании действия навыка этого нинпо вы можете вернуть одно утерянное снаряжение ниндзя. У вас не может быть больше снаряжения ниндзя, чем было вначале.

Нинпо, позволяющий восстановить инструмент ниндзя.

Стреловхват

Под
ерж.

Ц

1

[redacted] [redacted] Shinobi [redacted]	
Назначенный навык: Одежда / ловкость рук	
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда кто-то совершает успешную дальнюю атаку по кому-то. При успешном применении этого нинпо, эта атака терпит неудачу.	
Нинпо, позволяющее отразить дальнюю атаку длинным плащом, татами и т. Д.	

Guidance/ управление (не нашёл)

Под
ерж.

[redacted]

-
-

Ц

2

Назначенный навык: бег / производительность / отречение

Эффект: вы можете использовать этот нинпо в конце раунда. При успешном использовании этого нинпо вы можете изменить поле битвы на любое другое по вашему выбору. Если два

десинхронизация			-	Ц	1
Поддержка.					
Назначенный навык: перехват					
Эффект: вы можете использовать это нинпо, когда раскрываете ценность своего сюжета. При успешном использовании нинпо вы можете вычесть единицу из значения вашего сюжета.					
<i>Нинпо, позволяющее смонтировать опору/отношения, услышав что</i>					

			-		3
Поддержка.					
Назначенный навык: трансформация					
Эффект: вы можете использовать это нинпо, когда раскрываете ценность своего сюжета. При успешном использовании нинпо вы можете вычесть единицу из значения своего сюжета.					
<i>Нинпо, позволяющий менять свою опору/отношения со скоростью, чуждой даже большинству ниндзя.</i>					

			-		1
Поддержка.					
Эффект: вы можете использовать эту нинпо, когда вступаете в бой после того, как раскрыты значения сюжета. При успешном использовании нинпо вы можете вступить в битву с любым значением сюжета по вашему выбору.					
<i>Нинпо, дающее вам преимущество в бою после вступления в бой.</i>					

дикая песня			-	Ц	2
Поддержка.					
Назначенный навык: Магия слов					
Эффект: вы можете использовать этот нинпо вместо атаки, когда нет других персонажей на том же самом значении сюжета, что и вы. При успешном использовании этого нинпо вы можете наложить недуг со статусом «Разрушение» на любого персонажа в битве.					
<i>Нинпо, позволяющее изменить ваше отношение.</i>					

			-		2
Поддержка.					
Назначенный навык: разрушение / прыжок / невидимость / расследование / письмо / привязка					



Эффект: вы можете использовать это нинпо, когда кто-то использует нинпо поддержки, которое использует навык той же категории, что и этот нинпо. При успешном использовании этого нинпо вы можете свести на нет эффект нинпо противника. Если вы снова воспользуетесь этим нинпо, назначенный навык должен измениться.
<i>Нинпо, позволяющее отменить нинпо оппонента.</i>

Поде рж.	2	2
Назначенный навык: акупунктура / конторсионизм / маскировка / сон / партизан / визуальный контроль		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда успешно уклоняетесь от атаки. При успешном использовании нинпо и оппонента в пределах досягаемости нинпо, вы можете нанести 1 урон в дальнем бою персонажу, который напал на вас.		
<i>Нинпо, которое позволяет вам ударить своего противника, когда после своей атаки заставляет его открыться.</i>		

Сокрушительный удар

Поде
рж.

Ц

1

Назначенный навык: любой инструмент

Эффект: вы можете использовать этот нинпо перед использованием атаки. При успешном использовании этого нинпо ваша атака может нанести 1 дополнительный урон.

Нинпо, позволяющее уменьшить урон от вашей атаки

Поде
рж.

1

Назначенный навык: любое тело

Эффект: вы можете использовать это перед своей Атакой. При успешном использовании этого нинпо, ваша следующая Атака будет Специальной при

Нинпо, повышающее шансы на достижение специальной атаки.

Прде
рж.

1

Эффект: вы можете использовать этот нинпо при попытке уклонения. Необходимо Потратить снаряжение ниндзя. При успешном использовании этого нинпо вы успешно уклоняетесь от атаки. Вы можете использовать этот нинпо, даже если вы провалили этот раунд.

Нинпо, позволяющий избежать любой атаки с помощью снаряжения ниндзя.

Манипуляции эмоциями

Поде
рж.

Ц

1

Назначенный навык: любая схема/интрига

Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда ваша атака была успешной, а ваш противник не справился с действиям уклонения. При успешном использовании этого Нинпо выберите 1 персонажа, на которого будет направлена ваша атака, и измените его

Нинпо, позволяющее контролировать чувства оппонента.

Поде
рж.

3

Назначенный навык: любая стратегия

Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда кто-либо, кроме вас, пытается выполнить успешное действие. При успешном использовании этого нинпо вы можете изменить значение достижения этого персонажа на +/- 1.
<i>Нинпо, позволяющее поддержать чьи-то действия.</i>

	Поддержка	-	<u>3</u>
Назначенный навык: любое чары			
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда ваша атака успешна. При успешном использовании этого нинпо ваш оппонент, со следующего раунда, не может выбрать значение сюжета 3 или выше. В конце каждого раунда ваш оппонент может попытаться действовать, используя Волю для того, чтобы развить технику			
<i>Захватив тело противника, вы можете предотвратить его движение на высокой скорости.</i>			

снаряженны Нинпо

Трудоспособный *

Сна
р.

Ц

Назначенный навык: -

Эффект: у вас есть 2 дополнительных слота очков жизни. При получении урона сначала вычитите очки жизни из этих слотов.

У вас повышается выносливость.

Сна
р

Назначенный навык: -

Эффект: при выборе этого нинпо выберите соответствующий навык. Даже если Категория этого навыка отключена, вы все равно можете использовать этот

Вы вложили определенный навык в память своего тела..

Сна
р

Назначенный навык: -

Эффект: при выборе этого нинпо выберите статусный недуг. Этот статусный недуг никогда не повлияет на вас

Защита от статусного недуга.

Сна
р

Назначенный навык: -

Эффект: когда этот персонаж использует Уги, другие персонажи получают -1 к их использованию проницательности.

От твоего Уги становится все труднее защищаться.

Сна
р

Назначенный навык: -

Эффект: при действии во время битвы только результат вашего (значение сюжета - 1) приведет к Критическому провалу. Этот нинпо доступен только ниндзя с рангом джоунинов.

труднее удержатъ.

Акасагарбха, вместилище пустоты		Сна		-	Ц	-
		р		-		-
Назначенный навык: -						
Эффект: при выборе этого нинпо выберите пространство между 2 категориями. Полностью заполните каждый квадрат пробела. Это нинпо доступно только ниндзя с рангом джоунинов.						
<i>Техника ранга джоунинов. Джоунин-ниндзя имеют более</i>						

Клановые нинпо: Армия ниндзя

Хасуба

	Подерж.	-	-
Назначенный навык: маскировка оружия			
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда вы играете в драматической сцене. При нанесении 1 повреждения ближнего боя вы можете использовать дважды в одной сцене против одного и того же противника.			
<i>Режьте и рвите своего противника в нормальном обществе.</i>			
		2	6
Тип	Подерж.	сть	а
Назначенный навык: использование веревки			
Эффект: вы можете использовать этот нинпо в бою вместо атаки. Выберите одного персонажа из диапазона этого нинпо. При успешном использовании навыка этого нинпо вы можете нанести 1 боевое повреждение в дальнем бою. Однако Категория, поврежденная этой атакой, не отключена.			
<i>Режьте и рвите противника, используя невидимые нити, цепь, серп и т. Д.</i>			
	Подерж.	-	1
Назначенный навык: пытки			
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда ваше атакующее действие успешно, а ваш противник проваливает уклонение. При успешном использовании этого нинпо потратите инструмент ниндзя. Вы можете нанести 1 дополнительный урон при атаке.			
<i>Ударьте их сокрушительной атакой, используя инструмент ниндзя.</i>			
	Подерж.	-	2
Назначенный навык: разрушение			
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда вы успешно атаковали и нанесли урон. При успешном использовании этого нинпо цель получает -2 ко всем действиям атаки до конца битвы.			
<i>Уничтожьте оружие противника.</i>			
Кибер-ниндзя	Сна	-	Ц

		р.		-		-	
Тип				сть		а	
Назначенный навык: -							
Эффект: теперь вы можете выбрать любой нинпо из любого клана, даже тех, кто не входит в армию ниндзя Хасуба и ее секты (но не скрытй нинпо или врагов вашего клана). Однако назначенные навыки для этих ниндпо становятся Инженерными, а Стоимость увеличивается на 1. Если цена была -, она цена 1.							
<i>Механизируйте часть своего тела.</i>							

Hadesology/ Гадесология				Сна				-		Ц		-	
				р.				-				-	
Назначенный навык: -													
Эффект: всякий раз, когда вы пытаетесь выполнить действие, вы можете заменить навыки, как если бы инструмент Категории Волшебства и Магии были смежными.													

Клановые нинпо: Клан Курама

Шин

Ата ка	2	1
Назначенный навык: баллистика		
Эффект: дальняя боевая атака. Выберите до двух целей в пределах [] [], вы можете [] и цель [] боевое повреждение дальнего боя.		
<i>Атака с оружием или сюрикенами, которая сбивает ваших врагов с толку.</i>		

Ата ка	0	2
Тип [] [] [] []		
Назначенный навык: сюрикен		
Эффект: Атака ближнего боя. При атаке противника с тем же значением сюжета, что и у вас, атаки не происходят одновременно (если только оба персонажа не используют «Вечерний штиль»). Если атака успешна, вы можете нанести цели 1 повреждение в ближнем бою.		
<i>Атака, которая на доли секунды быстрее вашего противника.</i>		

Поде рж.	-	2
Назначенный навык: ходьба		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время фазы заговора, прежде чем раскрыть свой заговор. При успешном использовании этого нинпо выберите персонажа. Вы начинаете раунд с той же ценностью сюжета, что и этот персонаж.		
<i>Вы следуете за своим противником, как если бы вы были его силуэтом.</i>		

Поде рж.	-	1
Назначенный навык: меч		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо до действия атаки. При успешном использовании этого Нинпо, ваш противник получает -2 к действию уклонения.		
<i>Мерцающая атака, которую трудно предвидеть.</i>		

кровавая решимость	Сна	-	Ц	-
[]	[]	[]	ен	[]

тип		р.	-	-
назначенный навык		сб		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда вы совершаете успешное атаку, а ваш противник проваливает уклонения. Потратьте одно очко жизни. Вы можете нанести 1 дополнительный урон за атаку.				
Атакуйте противника, преодолевая пределы собственного тела.				

Конец начала	Сна	-	Ц	-
	р.	-		-
Назначенный навык: -				
Эффект: когда вы атакуете персонажа с более высокой ценностью сюжета, чем вы, вы наносите 1 урон в дальнем бою в дополнение к обычному эффекту атаки.				

Клановые нинпо: Потерянные

Спиральное образование ☐ Атак ☐ 0 ☐ Ц ☐ 1

а

Назначенный навык: невидимость

Эффект: Атака ближнего боя. Выберите любых персонажей в пределах диапазона этого нинпо; выбранные персонажи становятся целями для этой атаки. Если атака успешна, вы можете нанести целям 1 повреждение в ближнем бою.

☐ или, пор ☐ цая ☐
ближайшие цели.

Атак ☐ 3 ☐ 4

а

Назначенный навык: Олифакция

☐ ала расстоян ☐ нинпо с ☐
низким значением сюжета, чем вы, становятся целями этой атаки. Если атака успешна, вы можете нанести 1 боевой урон дальнего боя ИЛИ переместить цель в область досягаемости. Вы можете выбрать отдельно эффект для каждой цели.

Управляйте всем этим с подветренной стороны, создавая опьяняющий аромат от вашего тела.

Атак ☐ - ☐

а ☐ - ☐

Назначенный навык: проникновение

Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время сцены, в которой вы не участвуете. При успешном использовании этого нинпо, вы можете участвовать в сцене.

Навык, позволяющий оказаться в неожиданных местах в неожиданное время.

Поде ☐ - ☐ 4

рж. ☐ - ☐

Назначенный навык: чрево вещание

Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда вы были выбраны в качестве цели атаки и если есть другой персонаж с той же ценностью сюжета, что и вы. При успешном использовании этого нинпо вы можете изменить цель атаки на кого-то другого с той же ценностью сюжета.

Запутав противника, вы можете переключить его цель.

Копированная техника ☐ Под ☐ 2 ☐ 4

ерж.



Эффект

Назначенный навык: маскировка

Эффект: вы можете использовать это нинпо во время сцены боя, когда кто-то в пределах досягаемости этого нинпо использует нинпо поддержки. При успешном использовании этого нинпо вы можете использовать это нинпо поддержки до 2 раз. Во второй раз, когда вы воспользуетесь этим нинпо, вы его забудете.

Запомни нинпо оппонента и используй его.

Теневой клон



Под
ерж.



-

Ц

-

-

-

Назначенный навык: множественность

Effect: Вы можете использовать это во время фазы сюжета, прежде чем вы раскроете свою ценность сюжета. При успешном проверке действия этого нинпо вы можете использовать 2 кубика для заговора. После раскрытия

Клановые нинпо: Агентство

Хирасака

	1	3
Поде рж.	—	—
Назначенный навык: первая помощь		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время сцены боя вместо атаки. При успешном использовании этого нинпо вы можете выбрать 1 персонажа на ваших условиях и вылечить его от любых физических недугов.		
<i>Вылечить недуг статуса союзника.</i>		

	-	-
Поде рж.	-	-
Назначенный навык: расследование		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время сцены боя вместо атаки. Выберите всех персонажей в пределах досягаемости этого нинпо, которые получили информацию из любого источника. При успешном использовании этого нинпо вы можете решить не делиться информацией с кем-либо, кто разделяет с вами эмоциональную связь. Кроме того, все действия проницательности, нацеленные на вас, получают -1.		
<i>Хранение тщательно охраняемых секретов.</i>		

	3	2
Поде рж.	—	—
Назначенный навык: соблазнение		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время сцены боя вместо атаки. Выберите всех персонажей в пределах досягаемости этого нинпо, которые имеют к вам положительную эмоциональную связь. Каждый целевой персонаж, пока вы его не поразите или не выберетесь из битвы, получит -1 ко всем броскам. Это нельзя остановить.		
<i>Используйте духи, чтобы сделать противников невнимательными.</i>		

	-	5
Поде рж.	-	—
Назначенный навык: манипуляция		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время сцены боя, когда персонаж с эмоциональной связью по отношению к вам начинает свой ход. При успешном использовании этого нинпо вы можете контролировать действия этого персонажа, но не можете использовать его снаряжение уги или нинпо. Если они получают урон в этот ход, вы тоже.		
<i>Свободно контролировать кого-то, вторгаясь в его разум.</i>		

Социальная битва	—	—
Поде рж.	-	-

Назначенный навык: Распространение Слухов

Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время драматической сцены, когда вы играете сцену. При успешном использовании этого нинпо вы можете выбрать 1 персонажа, местоположение которого вам известно. Вы можете нанести 1 групповой урон этому персонажу.

Избавьтесь от кого-то социально.

Потрясение

Сна
р.

Ц

Назначенный навык: -

Эффект: когда вы атакуете персонажа, который знает ваш Секрет, вы наносите 1 боевое повреждение дальнего боя в дополнение к обычному эффекту атаки.

Клановые нинпо:

Частная Академия

Отоги

Атак а	1	1
Назначенный навык: стратегия		
Эффект: групповая боевая атака. Сложность на уклонения для этой атаки		
нанести ц[] плов[]		
Устраивайте засаду на своих врагов атакой, о которой они никогда не подозревают.		

Поде рж.	-	-
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время драматической сцены, в которой вы участвуете. При успешном использовании этого нинпо вы можете выбрать любого персонажа, участвующего в сцене. Эти персонажи восстанавливают 1 очко жизни.		
Создание загадочной еды, восстанавливающей раны.		

Поде рж.	-	-
Назначенный навык: память		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время драматической сцены, в которой вы участвуете. При успешном использовании этого нинпо вы можете выбрать один из выбранных вами навыков. И изменить этот навык на другой навсегда.		
Смена навыков посреди игры.		

Поде рж.	-	2
Назначенный навык: шифрование		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда кто-то пытается совершить уклонения. При успешном использовании этого нинпо случайным образом выберите другой навык той же категории, что и бросок на «уклонения».		
Уклонение теперь использует этот навык.		
Случайное переключение навыка уклонение.		

Тактический шок	-	11
Поде рж.	-	-

Назначенный навык: письмо

Эффект: вы можете использовать это во время драматической сцены, в которой вы являетесь игроком сцены и только что получили местоположение персонажа. При успешном разрешении действия навыка этого нинпо вы можете войти в сцену боя с этим персонажем.

Идите на убийство, как только найдете свою цель.

Основы ведения боя

Сна
р.

Ц

Назначенный навык: множественность

Эффект: при выборе этого нинпо выберите поле битвы. На этом поле битвы все броски получают
+1 модификация. Кроме того, все эффекты этого поля битвы не влияют на вас.

Клановый нинпо: Линия крови

ОНИ

Атака	3	1
Назначенный навык: трансформация		
Эффект: Атака ближнего боя. Если атака успешна, вы можете нанести 1		
<i>Изменение вашей крови или части вашего тела, чтобы атаковать врага.</i>		

Атака	3	3
Тип	Сть	а
Назначенный навык: призыв		
Эффект: дальняя боевая атака. Все персонажи в пределах досягаемости этого нинпо становятся целями. Если атака успешна, вы можете нанести целям 1 урон в дальнем бою		
<i>Вызов метеоритного дождя.</i>		

Подерж.	-	1
Назначенный навык: некромантия		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда ваша атака успешно прошла и нанесла урон противнику. При успешном использовании этого нинпо вы восстанавливаете 1 очко жизни.		
<i>Вы крадете жизненную силу своего противника.</i>		

Подерж.	-	2
Назначенный навык: ясновидение		
Эффект: вы можете использовать этот нинпо, когда каждый определился со своим сюжетом заговором. При успешном использовании этого нинпо выберите одного участвующего персонажа в этой сцене и выберите число от 1 до 6. Если вы правильно угадываете значение их сюжета, они получают статус «Проклятие».		
<i>Прочтите мысли своего противника и запечатайте его магию.</i>		

Демоническое возрождение	-	Ц	5
Подерж.	-		

Назначенный навык: Одержимость

Эффект: вы можете использовать этот нинпо во время битвы вместо атаки. Потратьте очко жизни. при успешном использовании этого нинпо, вы можете сразу же начать драматическую сцену, в которой вы являетесь игроком сцены. Однако эта сцена - воспоминание прошлого. Когда эта сцена заканчивается, битва продолжается.

Вы можете мгновенно вспомнить важные моменты из прошлого.

Imperial Wrath

Сна
р.

-

Ц

-

Назначенный навык: -

Эффект: при выборе этого нинпо выберите категорию. Когда вы теряете очко жизни из этой категории, вы получаете модификатор +1 ко всем броскам.

1.8 уги

У всех ниндзя есть мощная и секретная способность Уги, которую необходимо держать в секрете любой ценой. При создании персонажа вы можете выбрать технику Уги из 7 различных типов.

Уги можно использовать один раз за драматическую сцену или один раз за раунд боя.

-Критический удар: этот Уги можно использовать вместо атаки. Выберите 1 персонажа, который находится на расстоянии 1 номера сюжета или меньше. Этот персонаж случайным образом выбирает 4 категории навыков; эти Очки Жизни потеряны.

Радиальная атака: этот Уги можно использовать вместо атаки. Выберите любых персонажей с значением сюжета 3 или меньше. Все персонажи, пораженные этой атакой, получают 2 единицы урона. Те, кто попал, могут выбрать, какие типы нинпо / категории навыков получают урон.

-Превосходный успех: этот Уги можно использовать

до того, как вы совершите действие. Вы преуспели в действии. То значение крит успеха, ровно 10.

-Бессмертное тело: этот Уги можно использовать каждый раз, когда вы получаете урон. Вы восстанавливаете Очки Жизни, равные броску 1d6 минус количество раз, когда этот Уги был использован в этой игре (минимум 0). Кроме того, все статусные эффекты также исцеляются.

попытаться выполнить проверку проницательности . В случае успеха эти

-Непробиваемая

защита: этот Уги можно использовать, когда любой персонаж теряет очко жизни. Эффект, вызывающий потерю очков жизни, аннулируется.

-Разрешающее

вмешательство: Этот Уги может быть использован, когда другой персонаж делает проверку действия. Превращая один его кубик в 1.

-Дополнительная нинпо:

когда будет получен этот Уги, выберите 2 атакующих или поддерживающих нинпо, доступных вашему персонажу. Эти нинпо считаются приобретенными вашим персонажем. Нинпо, полученные этим Уги, такие же, как и Скрытые Навыки Уги. Когда вы используете Нинпо, приобретенное этим Уги, любые другие персонажи в той же Сцене, что и вы, могут

персонажи получают информацию об этом Уги. С этого момента эти персонажи могут совершать попытку прервать Нинпо, приобретенные этим Уги. Когда Уги успешно прервано, эффекты этих Нинпо аннулируются.

После того, как вы выбрали свой Уги из 7 вышеперечисленных типов, сделайте пометку на листе персонажа. Затем подумайте, какой навык наиболее соответствует вашему представлению о вашей технике, и запишите его в строку «Скрытые навыки».

Этот скрытый навык теперь доступен вашему персонажу (так что, вероятно, неплохо выбрать навык, которого у вас еще нет). Вы должны держать этот навык и свой Уги в секрете до тех пор, пока вам не понадобится их использовать. Важно держать их в секрете.

После того, как вы определились с типом и скрытым навыком своего Уги, пора определиться с его названием. Если вы не можете придумать подходящее драматическое имя, вы можете случайным образом сделать бросок

по Таблице имен Уги, которая будет выпущена позже.

1.9 Снаряжение ниндзя

Ваш персонаж может брать с собой 2 предмета во время каждого сценария. Когда вы впервые создаете персонажа, вам доступно следующее снаряжение:

-Пищевые

пилюли: при проглатывании восстанавливает 1 очко жизни или

1 статусное
недомогание.

- Джинцууган:

Используйте это, когда вы совершаете действие. Можете перекинуть кости

- Тонкоуфуу:

используйте этот предмет, когда кто-то другой выбросил успешное действия. Они перекидывают бросок.

После использования Предмет пропадает

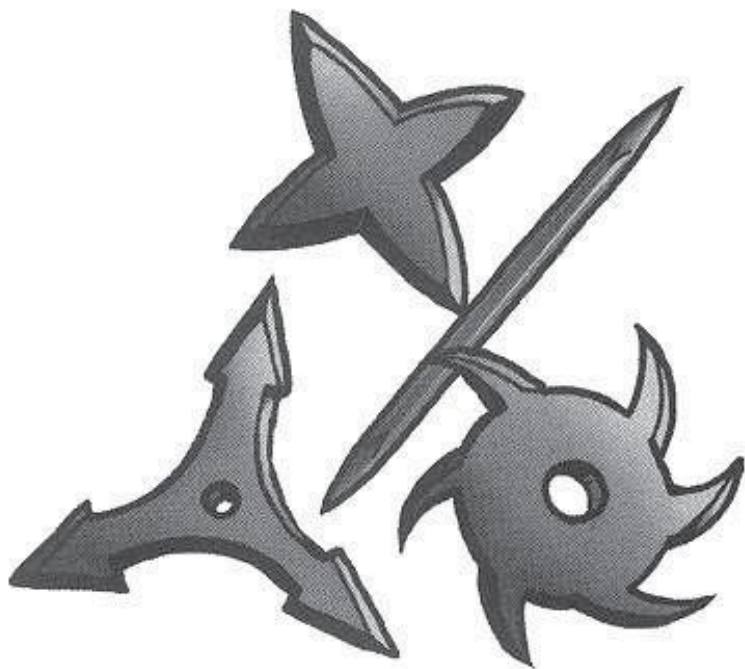


1.10 Эмоции

Это пространство будет использоваться во время игры. По ходу игры у вашего персонажа будут возникать чувства по отношению к другим персонажам, которые повлияют на исход истории. Вы можете выполнять определенные действия с персонажами, к которым испытываете чувства. Пожалуйста, прочтите 6.1 Драматические сцены для получения дополнительной информации.

1.11 Опыт

Этот сегмент будет использован после завершения игры. В нем записаны достижения вашего персонажа и его успехи в своем клане. Пожалуйста прочтите пункт 1.3.1 и 9 «Конец сессии» и «Развитие» для дополнительной информации.



2 – Проверка действий

В Shinobigami всякий раз, когда персонаж выполняет действие, результат которого неопределен, «разрешение действия» используется, чтобы определить, является ли действие успешным или неудачным. Решения о действиях также можно описать как проверку навыков или испытания. Во время игры ниндзя должны пытаться совершить множество необычных трюков. Они могут пытаться разгадать чью-то тайну или проникнуть в комплекс, пронизанный системами безопасности. Возможно, они пытаются убедить других присоединиться к их делу или невольно попадают в чью-то ловушку. Для всего этого нужно делать проверку действия

2.1 Resolution Flow

Когда выполняется проверка действия, выполните указанные шаги с 1 по 4.

1) Определение навыка

Мастер определяет навык, наиболее подходящий для решения поставленной задачи. Часто бывают ситуации, когда мастерство будет определяться

правилами.

2) Подтверждение навыков

Каждый участвующий в проверке действия подтверждает, что



имеют этот
определенный
навык,
обведенный на
листе
персонажа.

Если у персонажа
есть навык,
обведенный
кружком на листе
персонажа, у него
будет высокий шанс
на успех. Если у
персонажа нет
обведенного навыка,
он должен вместо
этого использовать
другой навык. Затем
игрок находит на
листе персонажа
навык, наиболее
близкий к
определенному
навыку: его он и
будет использовать.

Using the original
skill as a start- ing
point, count the
number of squares it
takes to reach the
replacement skill.
Each white square
inbetween
the Categories counts
as 1 square, but a
square that has been
filled in with black
does not count.

3) Сложность броска

Подтверждени
е

Сложность
броска - это
число, которое
персонаж
пытается достичь

или превзойти при
броске кубиков; чем
выше сложность, тем
меньше шансов на
успех.

Если в
Подтвержденный
навык, у персонажа
был обведен
кружком, его
сложность броска
равно 5. Если понятно
что Навык

у персонажа не
обведен кружком,
сложность броска
равняется 5 +
количество
квадратов,
подсчитанных для
навыка замены.

4) **Бросьте кости**

Бросьте 2d6. Если
вы достигнете или
превысите число,
определенное в
шаге 3, вы
добьетесь успеха в
Решении действий.
Если число падает
ниже целевого
числа, вы
потерпели неудачу.

отрицательную
модификацию.

Когда результат
броска был изменен,
результат броска вместе
с любыми изменениями
должен соответствовать
целевому числу или
превышать его. В
случае
успеха, сумма

выпавшего ===== плюса

Проверка действия
~~всегда обрабатывается~~
таким образом. Есть 3
обстоятельства, которые
могут повлиять на
проверку действия,
подробно описанных
ниже.

2.2 Модификации

Бывают случаи, когда
результат проверки
действия может быть
изменен. При попытке
совершить действие,
имеющего более высокий
шанс на успех, бросок
получит положительную
модификацию. При попытке
выполнить что-то с
меньшим шансом успеха
бросок получит

или минус любые модификации есть называется «ценностью достижения».

2.3 *Особые результаты*

Есть два особых результата, которые могут произойти при броске кубиков: Критический провал и Критический успех.

Критический провал: Крит провал представляет собой момент, когда персонаж потерпел неудачу немыслимым образом. Во время проверки действия при броске 2d6, равный или меньше сложности броска, считается провалом. Это установленное значение называется крит провалом. Даже если значение результата броска соответствует сложности броска или превышает его, но такое же или ниже, чем значение Крит провала, у этого персонажа будет Крит провал.

Во время драматических сцен и во время фазы сюжета сцены битвы значение Крит провала равно 2. В любой другой части сцены битвы номер сюжета персонажа становится его значением Крит провала.

Если Крит провал произошёл во время драматической сцены, бросьте 1d6, чтобы случайным образом определить статусный эффект из таблицы Крит провалов. Если Крит провал произошёл во время сцены боя, ваш персонаж автоматически потерпит неудачу во всех бросках до конца боевого раунда.

Критический успех:

Крит. успех представляет персонажа, который заметно преуспел в своих усилиях. Особое событие происходит когда при броске 2d6 на обоих кубиках выпадает 6 (естественное 12).

Если ваш персонаж выбрасывает Крит. успех, вы можете восстановить либо 1 очко жизни, либо избавиться от 1 статусного недуга.

2.03 Решение Мастера

Когда персонаж должен выбрать заменяющий навык для действия, Мастер может поставить под сомнение достоверность заменяющего навыка.

Если Мастер чувствует, что замещающий навык кажется неестественным или неподходящим по какой-либо причине, Мастер может попросить игрока объяснить, как они намерены использовать навык в данной ситуации. Затем игрок должен объяснить, как он намеревается использовать этот навык для проверки действия.

Если игрок удовлетворительно объясняет, Мастер должен разрешить использовать навык без дальнейших вопросов. Если игрок не может придумать способ использования навыка, он должен использовать другой навык: если последующий навык находится дальше от выбранного навыка, сложность броска также будет выше.

Таблица Крит провалов

1	Вы чувствуете себя немного странно. Для остальной части цикла у всех ваших действий есть модификатор -1.
2	о нет! Вы потеряли 1 инструмент ниндзя.
3	Вы слили информацию! Секрет, назначенный вам для этого сессии, раскрывается всем персонажам.
4	Вы ослабили бдительность! Действие

	проваливается, и вы случайно теряете 1 очко жизни.
5	Это была ловушка! Вы оказались втянутыми в заговор противника и получили 1 случайный статусный эффект.
6	Уф! Это было близко. На самом деле ничего не происходит.

Одиночная игра
Шинобигами называется
сеансом.

Сессия обычно
начинается с описания
ситуации Мастером.
Игроки слушают
описание и думают, как
отреагируют их
персонажи. Сеанс
протекает таким
образом, перепрыгивая
между Мастером и
каждым игроком. Один
сеанс разбит на 3 части:
фаза введения, основная
фаза и фаза
кульминации. Для
получения
дополнительной
информации по каждой
фазе, пожалуйста,
прочтите каждый
соответствующий раздел.

3.01 подготовка к сессии

Для игры в
Шинобигами
необходимы два вида
подготовки: накануне и
в день игры.

День до: За день до
сессии Мастер должен
создать сценарий. Для
получения
дополнительной
информации о сценариях
см. Раздел 10. Мастер

также должен решить,
какого ранга должны
быть персонажи.

Игроки должны
создать своих
персонажей для игры.
Неважно, используют
ли игроки персонажей
из предыдущих
сессий, пока они
соответствуют



вокруг стола во главе с Мастером. Игроки должны иметь свои листы персонажей, проверенные Мастером. Игроки должны позаботиться о том, чтобы их листы персонажей при использовании, не попадали в поле зрения других игроков.

Shinobiga

4 - Цикл

начинается новый цикл.

Циклы используются в shinobigami, чтобы гарантировать, что каждый игрок получает равное участие в каждой сессии. Обычно каждый персонаж получает 1 сцену за цикл, в котором они являются основным персонажем. Действия, доступные персонажу, могут меняться в зависимости от фазы игры. Такие действия, как консультация с друзьями или осмотр, а также другие легко выполняемые действия могут выполняться без ограничений.

Что составляет основное действие персонажа, полностью объясняется в разделах «Основная фаза» и «Фаза кульминации».

Чтобы начать цикл, игра обычно начинается с игрока слева от Мастера, причем каждый игрок делает свой ход по порядку. Ход каждого игрока называется сценой, а игрок, который играет главную роль в этой сцене, называется игроком сцены. Как только ход игрока сцены закончится, игра перейдет к следующему игроку слева от него. Если Мастер или игроки того пожелают, они могут изменить порядок, в котором игроки ходят. После того, как все игроки прошли сцену, этот цикл заканчивается и

4.1 Сцены мастера

Мастер может прервать сцены игрока мастер-сценой. Во время Мастер-сцены настала очередь Мастера; Мастер становится игроком сцены.

Во время мастер-сцены важные для сценария неигровые персонажи могут совершать действия. Другие ситуации, для которых нет особых правил, могут возникнуть по усмотрению мастера.

4.2 Завершенные действия

Когда игрок завершает свою

Сцену, поместите кубик на проиллюстрированную часть листа персонажа. Это показывает, что игрок завершил свое действие для цикла. Лист персонажа без кубика на проиллюстрированной части листа персонажа, показывает, что персонаж еще не завершил свою Сцену. Таким образом, легко увидеть, какие игроки еще не завершили свои действия. Как только цикл начнется заново, удалите все кубики с проиллюстрированных частей листов персонажей.



5 - Introduction Phase

Фаза знакомства - это фаза, на которой игроки объясняют, как и почему они вовлечены в событие, происходящее в сценарии. Фаза введения завершается после первого цикла.

Мастер объясняет каждому игроку предысторию события и раздает секреты и миссии каждого игрока.

Миссия - это директива, которую каждый игрок должен стремиться выполнить к концу сессии. Если игрок успешно выполняет свою миссию, он получает дополнительные очки опыта в конце сеанса. Если они терпят неудачу, они теряют очки.

Секрет должен быть скрыт каждым игроком любой ценой на протяжении всего сеанса. Вы не должны и не можете добровольно рассказать Секрет любому другому персонажу, пока его к этому не принудят. Секрет обычно так или иначе связан с Миссией. Добровольное раскрытие секрета кому-то другому противоречит Кодексу

ниндзя и категорически запрещено. Мастер должен написать Секрет и Миссию на раздаточном материале в каждой соответствующей части.

Секретную часть раздаточного материала следует сложить и положить лицевой стороной вниз на стол, чтобы другие игроки не видели его.

Сцена каждого игрока на этапе ознакомления должна объяснять, как и почему их персонаж участвует в сценарии. Краткого знакомства с персонажем и его миссией обычно достаточно, чтобы получилась интересная сцена вступления. После того, как каждый игрок прошел свою сцену фазы знакомства, цикл заканчивается и начинается основная фаза.

5.01 Таблица людей

Когда игроки дебютируют в своих сценах вступления, другие игроки должны вписать имя игрока сцены в таблицу людей на листе персонажа. Игроки также должны написать имена NPC, которые появляются, если Мастер определяет их как имеющих Секрет.

66 - Основная фаза

Основная фаза - это основная фаза игры. Основная фаза обычно заканчивается, когда выполняются условия, установленные сценарием. Обычно основную фазу завершают после определенного количества циклов, часто трех, или после того, как все Секреты были раскрыты.

Во время основной фазы наступает очередь игроков взять на себя ответственность за продвижение игры. Правила позволяют Игрокам Сцены решать, какая Сцена происходит и что в них происходит.

Сцены основной фазы делятся на 2 типа: драматические сцены и боевые сцены. Игрок сцены решает, какой тип сцены он хочет для своего персонажа.

6.1 Драматические сцены

Драматические сцены - это сцены, изображающие повсед-невную жизнь персонажа, расследование или другую небоювую деятельность.

Игрок сцены определяет настроение сцены и создает грубый набросок атмосферы сцены, бросая 2d6 и просмотрев таблицы сцен. Если определенный результат появляется несколько раз или если МДМ позволяет это, игрок сцены

Таблица сцен

2	Запах крови наполняет местность. Следы битвы усеивают территорию. Погодите - битва еще не окончена ..!
3	Это видение? Все это было в прошлом. Я никогда не забуду, что случилось ...
4	Внизу тянется ряд домов. Отсюда можно было увидеть весь город, но ...
5	Было так темно, можно было подумать, что мир кончился. В темноте шепчешь ...
6	Вы мирно проводите время. Вы почти чувствуете, что можете забыть о мире теней ...
7	Воздух чистоты доносится через этот лес. Вы можете услышать певчих птиц и почувствовать прохладный ветер ...
8	Ужасная толпа. Хриплый шум. Бесполезная и продуктивная болтовня наполняет воздух.
9	Начинает падать сильный дождь. Люди вытаскивают зонтики, спешно пытаются спастись от дождя.
10	Дует сильный ветер. Волосы и одежда безумно

может просто описать
атмосферу по своему выбору.

После того, как атмосфера была набросана, игрок-сцены решает, какие персонажи будут заполнять сцену.

Дополнения могут быть втянуты в любую Сцену без ограничений, но игроки и персонажи, не являющиеся игроками-сцены, должны решить согласии ли они участвовать в сцене. (также мастер может решить для не игровых персонажей) затем игрок сцены выбирает подходящее время и место сцены

После того, как время, место и состав будут определены, игрок сцены направляет сцену. В это время участвующие игроки могут свободно обменивать Информацию (кроме Секретов) или снаряжение ниндзя.

В конце сцены игрок сцены выбирает между восстановлением жизненных очков, получением информации или формированием эмоциональной связи.

Затем игрок выбирает навык, наиболее подходящий для данной сцены.

После того, как игрок сцены выбрал свою цель и свой навык, выполняется **Действие** с использованием этого навыка. Тип происходящего **действия** зависит от выбора игрока сцены; Восстановление очков жизни становится Выбор Выздоровления, информация становится Информационным Решением, а эмоциональная связь становится Проверки Эмоций. При успешном действии возникает эффект выбранного действия. Эти эффекты подробно описаны здесь.

6.1.1 Проверка восстановления

При успешном проверки восстановления игрок сцены может восстановить одно очко жизни, которое он потерял ранее в сеансе..

6.1.2 проверка информации

В драматической сцене можно получить 2 вида информации: секреты и локации.

При успешном получении информации игрок сцены выбирает одного игрока, а затем выбирает между секретом или локацией игрока. Если выбранный персонаж - NPC, игрок сцены получает информацию от Мастера; в противном случае игрок сцены получает

информация от игрока персонажа. Игрок, получивший информацию, затем ставит галочку в соответствующем поле в таблице людей на листе персонажа рядом с его именем.

У некоторых персонажей может быть более 1 секрета. В этом случае, после того, как Секрет персонажа раскрыт другому персонажу, персонаж должен заявить, что у него остались секреты.

6.1.3 Выяснение эмоций

При успешном разрешении эмоций игрок сцены другой персонаж, участвующий в той же сцене.

И игрок сцены, и игрок выбрали бросок 1d6 и сверились с таблицей эмоций, определяя эмоциональное состояние своих персонажей друг

с другом. Для каждого результата кубика есть как положительная, так и отрицательная вариант. Каждый игрок может выбирать между ними по своему усмотрению.

Как только эмоциональная связь определена, она записывается в Таблицу людей на листе с персонажами Персонажи, которые разделяют эмоциональную связь, могут использовать обмен информацией, боевые всплески и эмоциональные модификаторы.

6.1.3.1 Обмен информацией

Если персонаж, к которому у вашего персонажа есть эмоциональная связь, получает информацию, ваш персонаж может автоматически получить доступ к этой информации

Emotion Chart		
1	Сочувствие (+)	Сомневаться (-)
2	Дружба (+)	Злость (-)
3	Привязанность (+)	Ревность (-)
4	Верность	Презрение (-)

	(+)	
5	Восхищение (+)	Комплекс неполноценнос ти (-)
6	Фанатизм (+)	Убийственное намерение (-)

Однако вы не можете получить информацию, которая была передана этому персонажу через другую эмоциональную связь: у вас должна быть эмоциональная связь с персонажем давшим эту информацию, то есть получить ее напрямую.

Вы никогда не сможете поделиться своим секретом.

6.1.3.2 Врыв в бой

Когда персонаж, по отношению к которому вы держите эмоциональную связь, вступает в бой, вы можете решить, чтобы ваш персонаж ворвался в этот бой без Пригласения. Пожалуйста, смотрите 6.02.11 для получения дополнительной информации о Боевой взрыв.



6.1.3.3 EmoMod

Когда персонаж, по отношению к которому вы держите эмоциональную связь, пытается совершить проверку действия, вы можете использовать свою эмоциональную связь, чтобы повлиять на изменение броска. Это называется эмоциональной модификацией или **EmoMod**.

Если у вашего персонажа есть положительная эмоциональная связь с ним, вы можете дать ему

+1 бонус к броску; если отрицательный, вы можете присвоить броску -1 штраф. Ваш персонаж должен находиться в той же сцене, чтобы использовать EmoMod

EmoMods можно использовать один раз за цикл для драматической сцены и один раз за раунд для боевой сцены.

6.1.4 Другие игроки

Игроки, кроме Игрока Сцены, чьи персонажи участвуют в Сцене, могут обмениваться снаряжением ниндзя и Информацией между собой. Вы никогда не сможете раскрыть свой секрет.

6.2 Сцена боя

Сцены боя - это сцены, изображающие драку между персонажами.

Чтобы инициировать сцену боя, игрок сцены должен выбрать персонажа, местоположение которого он отметил в своей личной таблице. Это персонаж, с которым предстоит вступить в бой.

Во время этой битвы любые персонажи, которые имеют эмоциональную привязанность к любому из персонажей, могут выйти на сцену и присоединиться к битве в любое время.

Пожалуйста, смотрите 6.02.11 для получения дополнительной информации о боевых взрывах.

6.02.1 Поле боя

Игрок сцены может выбрать поле битвы в начале битвы. Если да, то бросается 1d6 и сверяется с Таблицей поля боя.

Бой должен происходить на указанном поле битвы, и каждое поле битвы имеет свой особый набор правил.

Like the Scene Chart for Drama Scenes, each result of the Battlefield Chart is designed to be a framework around which interesting scenes can be constructed.



Таблица полей битвы

Shinobiga

1	Ровное поле. Нет эффекта.
2	В воде; пляж, река, местность, залитая кровью. Во время этой битвы все проверки уклонения претерпевают изменение -2.
3	Высокое место; городской пейзаж, верхушки деревьев, отвесная скала. Во время этой битвы персонажи, у которых крит провал, теряют 1 очко жизни случайным образом.
4	Плохая погода; ветер, град, ракетный дождь и т. д. Во время этой битвы дистанция по всем ниндпо увеличивается на 1.
5	Толпа; толпа людей, класс, пробка. Во время этой битвы на участке с номером сюжета +1 персонажа происходит крит провал.
6	Экстремальное расположение; космос, глубокое море, скалистые скалы. В конце раунда

6.2.2 Ход битвы

Вместо циклов боевые

Сцены разделены на раунды. Сцены боя проходят следующим образом:

- 1) Сюжет
- 2) Проверка атаки
- 3) Конец раунда

Во время сцены боя, которая происходит во время основной фазы, каждый раз, когда персонажу наносится 1 очко жизни или более в результате атаки или действия другого персонажа, поврежденный персонаж выпадает из сцены. Когда персонажи выпадают из сцены, последний оставшийся персонаж объявляется победителем. Если не осталось персонажей, бой заканчивается без победителя. Победитель имеет право получить боевые трофеи; см. 6.02.12 для получения

дополнительной информации

6.2.3 Сюжет

Каждый игрок, принимающий участие в битве, должен взять в руку шестигранный кубик, тайно выбрать число от 1 до 6 и положить это число лицевой стороной вверх под свою ладонь. Это действие называется сюжетом, а скрытый номер, выбранный каждым игроком, называется номером сюжета. После того, как все участвующие игроки выбрали номер сюжета, они одновременно раскрывают свой номер сюжета. Затем атаки и действия выполняются, исходя из персонажа с наибольшим номером сюжета вниз.

Система скорости

мировой прогулка 0	Призрачная прогулка 1	Бегущая тьма 2	Neuro Speed (Нейро скорость) (скорость мышления) 3
Область критической неудачи 0	Область критической неудачи 1	Область критической неудачи 2	Область критической неудачи 3

Система скорости

Скорость звука 4	Скорость пули 5	Скорость света 6	Быстрее света 7
Область критической неудачи 4	Область критической неудачи 5	Область критической неудачи 6	Область критической неудачи 7

на проверки действий меняются, как только подготовка

Shinobiga

некоторых миниатюр или жетонов и Боевой лист, найденный в конце книги, будут полезны для боя. Когда указаны номера участков, просто поместите свою миниатюру счетчик или счетчик в столбец, в котором написан номер вашего участка.

персонаж с наибольшим номером сюжета делает свой ход и возвращается в нормальное состояние в конце боя. Во время боя ценность решения действий при Крит провала равна текущему номеру сюжета персонажа. Это означает, что каждый раз, когда персонаж совершает бросок, равный или меньший, чем его номер сюжета во время боя, он проваливается: он автоматически проваливает любые последующие решения действий для этого раунда. Другими словами, чем выше номер сюжета, тем быстрее персонаж действует, но тем легче ему получить критическую неудачу.

6.02.3.2 Одновременные действия

Если несколько персонажей имеют общий номер сюжета, их атаки происходят одновременно. Для удобства действия выполняются в первую очередь для игрока, ближайшего к Мастеру, но на самом деле эти действия выполняются одновременно.

Например, возьмите для примера символы А и В, сидящие на одном и том же номере сюжета. Чтобы упростить задачу, А сначала выполняет свои действия, нанося атаку на В, который проваливает свою защиту. После завершения действия В действует

так, как будто атаки А еще не произошло



После того, как все персонажи с номером сюжета закончат свои действия, последствия атак вступят в силу. В этом примере, если оба персонажа А и В нанесут свои атаки, оба персонажа получат урон и выйдут из боя.

6.2.4 Атака

Персонаж может совершать одну атаку каждый раунд в свой ход.

Чтобы совершить атаку, атакующий персонаж выбирает атакующее Нинпо из своего Нинпо Списка и выбирает подходящего противника. Противник должен находиться в пределах диапазона, описанного Нинпо, что является разницей между номерами сюжетов атакующего и защищающегося персонажей. Пока расстояние находится в пределах досягаемости Нинпо, атака может произойти.

Игрок, инициировавший атаку, затем использует Разрешение Действия, основанное на назначенном навыке выбранного Нинпо. Это называется разрешением атаки. Если разрешение

Shinobiga

атаки успешное, атакующий персонаж имеет шанс нанести урон противнику. Тип нанесенного урона будет описан в тексте Нинпо. Если разрешение атаки не удастся, атака полностью промахивается.

Как только атака будет успешной, противник должен совершить проверку

действия, основанное на том же навыке, что и разрешение атаки; это называется «Решимостью уклонения». Если Dodge Resolution успешно, атака не имеет эффекта, но если она не удалась, противник получает урон или эффект, подробно

описанный в нинпо.

Категория получит повреждения.

6.2.5.1 Ближний бой

Урон в ближнем бою - это прямой урон, обычно наносимый такими умениями, как Драка или Меч. Персонаж, который получает одну единицу урона в ближнем бою, случайным образом выбирает категорию, бросая 1d6, и отмечает крестиком поле Очки жизни в верхней части столбца. Если в случайно выбранной Категории уже перечеркнуты Очки жизни, игрок может выбрать, какой Категории получит урон.

Если атака Нинпо ближнего боя успешна и еще критический успех, вы можете нанести урон, равный броску 1d6. Атакующий игрок может случайным образом решить, какие Категории получают этот урон, но если какие-либо броски приводят к тому, что Категория уже имеет повреждения, защищающийся персонаж может выбрать, какая

5.2 Дальний бой

Урон в дальнем бою обычно наносится сюрикенами, мечами, огнестрельным оружием и другими атаками на расстоянии. Персонаж, получивший очко урона в дальнем бою, может выбрать, какой Категории он получит урон. Вычеркните поле «Очки урона» в верхней части листа категории на листе персонажа.

Персонажи дальнего боя, использующего персонажа, успевают в проверки спасения атаки с помощью удачи. Если они не достигают успеха, они могут получить 1d6 повреждений от противника.

Персонаж выбирает, какие категории повреждены.

Shinobiga

6.2.5.3 Групповой бой

Урон в групповом бою обычно наносится путем использования групп подчиненных, таких как головорезы, фамильяры или марионетки, для косвенного сражения. Персонаж, получивший единицу урона в групповом бою, бросает 1d6 и сверяется с таблицей статусных состояний, чтобы определить, каким статусным недугом он поражен.

Если атакующий персонаж выбрасывает критический успех на использование Групповой Боевой Нинпо Атаки, он может выбрать, какой статусный эффект наложить на оппонента.

6.2.6 Особые уловки, 6.02.7 Урон

Цель атаки может, независимо от назначенного навыка Нинпо, использовать навык уклонения в проверке действия. Если эта проверка уклонения оказывается успешной, атака не имеет никакого эффекта, и выбранный персонаж выходит из боя

Когда Категория получает урон, поле Очков жизни перечеркивается и становится недоступным все навыки в рамках Категории нельзя использовать до тех пор, пока не будет восстановлено Очко жизни.



Таблица статусов недомоганий

Shinobiga

1	Отключено: вы не можете использовать какие-либо инструменты ниндзя. В конце каждого цикла вы можете попытаться снять это действие с помощью karakurijutsu. При успешном броске этот статусный недуг излечивается.
2	Парализован: случайным образом выберите один из навыков своего персонажа; этот навык больше не может быть использован. В конце каждого цикла вы можете попытаться разрешить действие с помощью shintaisojutsu. При успешном броске этот статусный недуг излечивается.
3	Серьезная травма: в следующий ход выберите случайную категорию навыков; эта категория навыков требует 1 очко здоровья. В конце каждого цикла вы можете попытаться разрешить действие, используя seizenjutsu. При успешном броске этот статусный недуг излечивается.
4	Пропавший: после того, как эта битва завершится, вы больше не сможете участвовать в основной фазе. В конце каждого цикла вы можете попытаться решить действие с помощью keizairyoku. При успешном броске этот статусный недуг излечивается.
5	Амнезия: выберите наугад связь эмоций; это соединение использовать нельзя. В конце каждого цикла вы можете попытаться

6.2.8 Конец раунда.

После того, как все игроки, участвующие в бою, сделали свои ходы, раунд закончился. По желанию игрока он может отказаться от боя и вывести своего персонажа из боя. После выполнения одного из двух следующих условий бой заканчивается:

- В битве осталось 1 или меньше бойцов.
- Количество раундов, равно количеству бойцов.

Если ни одно из этих условий не выполнено, бой возобновляется еще раз с этапа сюжета сцены боя. —

Если все персонажи выпадают из сцены боя, победителей не будет.

6.2.9 Direction Mods

Любой игрок, который не участвует в Сцене боя, может один раз за раунд для каждого игрока контролировать состояние поля битвы. Это называется Модификацией направления.

Модификация направления может дать

положительный или отрицательный модификатор 1 к проверке действия любого персонажа В Сцене боя. Игрок, желающий использовать изменение направления, должен описать, что происходит во время боя,

что оправдывает изменение.

6.2.10 *Использование нинпо*

Персонажи, участвующие в Сцене боя, могут использовать Нинпо поддержки во время, указанное в тексте описания этого нинпа. Однако нинпо поддержки можно использовать только один раз за раунд. Кроме того, для Нинпо атаки и поддержки в записи указана стоимость. Общая стоимость нинпо атаки и поддержки не может превышать номер сюжета персонажа в текущем раунде. Персонаж может использовать любое количество нинпо поддержки, пока не будет превышен номер сюжета.

6.2.11 *Врыв в бой*

Персонажи, которые хотят участвовать в продолжающейся битве, должны соблюдать следующие правила. Персонаж, который решает участвовать в битве с самого начала, должен объявить об этом к моменту объявления Сюжета и должен объявить свой Номер Сюжета одновременно со всеми другими персонажами, как обычно. Игрок, решивший ворваться в текущую сцену, должен сделать это до последнего персонажа пока не дойдет его очередь. Ворвавшийся персонаж должен вступить в бой на участке номер 1 и не может использовать атаку Нинпо в этом раунде.

6.2.12 Трофеи битвы

Победитель битвы может выбрать одного проигравшего участника и решить, какую из следующих трофеев взять себе.

6.2.12.1

Информаци я

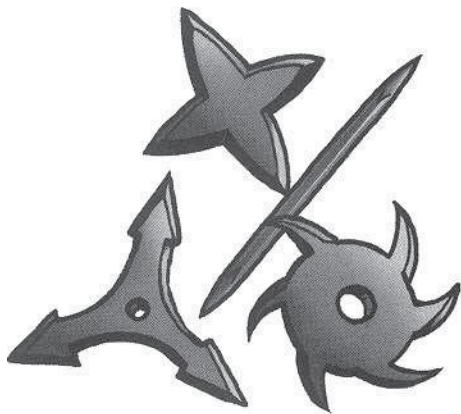
Победитель может выбрать: узнать местонахождение проигравшего или секрет проигравшего.

6.2.12.2 Эмоции

Победитель может установить или изменить свою эмоциональную связь с проигравшим. Затем они могут установить или изменить эмоциональную связь проигравшего в сторону победителя.

6.2.12.3 Приз

Если у проигравшего есть приз, победитель может забрать приз себе.



7 - Climax Phase

Фаза кульминации - это финальная битва, завершающая сценарий. Эта фаза обрабатывается аналогично расширенной мастер-сцене. Мастер решает

какие условия приведут к фазе кульминации при написании сценария.

Все игроки участвуют в фазе кульминации. За исключением правил отсева, смерти и воспоминаний, правила такие же, как и в боевой сцене.

7.1 Выбывание

Персонажи не выпадают из фазы кульминации просто из-за урона.

Персонаж не выпадет, пока не будут потеряны все оставшиеся очки жизни.

7.2 Воспоминания

Каждый персонаж может воспользоваться Воспоминанием один раз за игру, чтобы получить бонус либо к проверке действия, либо получить дополнительный урон при атаке.

Чтобы получить бонус к проверке действия, игрок должен раскрыть свой секрет до того, как

произойдет проверка действия. Затем они должны описать короткую сцену воспоминание (флешбек) о Тайне. После этой короткой разоблачительной сцены игрок

получит модификатор +3 к своему следующей проверке действия. Чтобы получить бонус к урону от атаки, персонаж должен сначала преуспеть в броске на атаку, а его противник должен провалить уклонения. Затем атакующий игрок должен описать короткую сцену воспоминаний(флеш бек), относящуюся к Тайне. После этой короткой разоблачительной сцены их урон нанесет 1 дополнительное повреждение.

7.3 Смерть

Во время фазы кульминации персонаж выпадает, как только его очки жизни полностью теряются. Это не смерть персонажа, хотя игрок может выбрать чтобы их персонаж умер навсегда. Если это так, вы можете выбрать одно из следующих действий, которые должен выполнить умирающий в момент своей смерти. Имейте в виду, что мертвые персонажи могут никогда не вернуться или использоваться в другом сессиях.

- Атака: вы можете использовать одну атаку Нинпо и столько поддержки Нинпо, сколько захотите; Стоимость поддержки Нинпо становится 0.
- Обмен информацией: вы можете передавать любую информацию 1 персонажу.

8 - Уги Ougi

Игроки могут использовать Уги в любое время в соответствии с описанием их типа Уги.

Уги можно использовать один раз за цикл во время драматических сцен и один раз за раунд во время боевых сцен.

Когда Уги впервые применяется, имя и эффект Уги объявляются, и эффект происходит автоматически.

Как только Уги вступит в силу, все персонажи, участвующие в одной и той же сцене, могут выбрать проверку действия на основе анализа. Это называется Анализирующие действие.

Если решение Анализирующего действия успешно, игрок, использующий Уги, должен поделиться своей информацией о уги с игроком, который преуспел в действии Анализа. Информация об Уги является частью Информации персонажа, что означает, что персонажи с эмоциональными связями по отношению к персонажу, получающему эту информацию, также имеют к ней доступ. Однако игрок не может выбрать изучение Уги другого персонажа после успешного выполнения анализирующего действия.

Когда получена информация

об Уги, установите флажок в таблице людей на листе персонажа.



противоборствующий персонаж использует секретный навык уги в разрешении действия. В случае успеха уги не действует.

Если персонаж решает использовать свой Скрытый Навык, другие персонажи, участвующие в Сцене, могут попытаться выполнить Анализирующие действие, как если бы они использовали свой Уги.

Если персонаж использует свой Уги, а другой персонаж в той же Сцене знает информацию об этом Уги, то после объявления имени и эффекта Уги может быть предпринята попытка остановки Уги.

Остановка уги - это проверка действия, которое полностью сводит на нет эффект уги.

Чтобы использовать остановку уги, противоположный персонаж должен участвовать в одной и той же Сцене.

Персонаж, у которого нет информации об этом Уги, не может попытаться совершить перерыв Уги.

Чтобы использовать остановку уги,

9-Ending

По окончании фазы кульминации у каждого персонажа есть эпилог перед окончанием игры. Во время эпилога Мастер имеет полную свободу описывать результат сессии. Мастер может просто описать, что происходит с каждым персонажем, или он может даже выбрать один последний цикл, где у каждого персонажа будет финальная сцена.

По окончании эпилога начисляются очки опыта. Чтобы определить количество полученных очков опыта, каждый игрок должен ознакомиться с условиями в Таблице достижений. Если вы не уверены, соответствуют ли действия своего персонажа этим условиям, последнее слово всегда будет за Мастером.

По мере накопления очков опыта вы можете

обнаружить, что ваш персонаж повышается в ранге. Когда это произойдет, обязательно проверьте таблицу рангов, чтобы определить, на что имеет право ваш персонаж.

9.01 Respec

По завершении сеанса каждый персонаж полностью восстанавливает свои очки жизни и сбрасывает всю информацию. Все призы и снаряжение ниндзя потеряны. Затем игроки могут выбрать 2 снаряжения ниндзя, чтобы экипировать своего персонажа перед началом следующей сессии. Кроме того, между сессиями можно выбрать навыки персонажа, Нинпо и Уги, если соблюдаются ограничения, установленные рангом персонажа.

Таблица достижений Shinobiga	
Цель клана: во время этого сеанса выполните цели вашего клана или победите врага вашего клана.	1 pt
Выжил: участвовал в сеансе до конца фазы кульминации, не выбывая.	1 pt
Ролевая игра: оставайтесь верными эмоциям или убеждениям персонажа.	1 pt
Приз: имел контроль над Призом хотя бы один раз за сеанс. Контроль над Призом с самого начала не применяется.	1 pt
MVP: лучший игрок сессии, которого выбирают игроки (Кроме себя) выбранный игрок получает это достижение Каждый раз когда выбирается	1 pt

10.10 Сценарий

Чтобы играть в Шинобигами, Мастер должен подготовить сценарий. Сценарий состоит из истории всей сессии, данных NPC и данных персонажей.

Ниже приводится пошаговое руководство по написанию сценария. Лист сценария можно найти в конце книги; иметь копию в руке будет полезно при чтении этого раздела.

В конце книги есть также примеры сценариев, чтобы дать начинающим Мастерам почувствовать, как запускать сценарий. Мастерам, запустившим свою первую игру, рекомендуется использовать один из этих примеров сценариев для своей первой игры.

10.1 Тип сценария

В Шинобигами возможно несколько типов сценариев. Сначала выберите, какой тип сценария создать из описанных ниже типов.

Также может быть хорошей идеей усложнить ситуацию после того, как команды будут определены, используя конфликтующие миссии и секреты.

Новичкам в Шинобигами рекомендуется начинать с противоположного сценария.

10.1.2 Кооперация

Тип кооперативного сценария - это когда персонажи объединяются в группу ниндзя против более крупного врага. Мастер должен подготовить невероятно сильного врага для команды, чтобы сразиться в фазе кульминации. Кроме того, было бы неплохо настроить триггер фазы кульминации так, чтобы он был аналогичен поиску уги или слабого места противника, а также включил их в секреты различных персонажей. Кооперативный сценарий рекомендуется мастерам и игрокам, которые хотят играть в Шинобигами, как и в

другие РПГ.

10.01.1 Противостояние 10.01.3 Королевская битва

Тип сценария против - это когда персонажи оказываются в 2 противостоящих группах ниндзя. Чтобы создать сценарий противостояния, Мастер должен сначала создать 2 разные фракции. Например, команда, которая должна убить определенного NPC (Приз), и команда, которая должна защищать того же NPC.

Тип сценария королевской битвы - это когда каждый ниндзя вступает в смертельную битву друг с другом, где победителем становится тот, кто остался последним. Призов и переплетающихся секретов должно быть предостаточно, чтобы игроки могли сражаться за них.



В Сценарии королевской битвы могут быть невероятно увлекательными, но последняя битва обычно занимает много времени. Было бы неплохо попробовать королевскую битву, если у группы есть для этого время и желание.

доброжелательную совместную игру в полномасштабный штурм Battle Royale - есть много способов создать захватывающие и уникальные сценарии.

10.01.4

Специальный

Особый тип сценария - это сочетание противостояния, кооператива и королевской битвы, чтобы создать интересный сценарий нового типа. Например, игра, которая начинается как кооперативная игра, но по мере того, как Секреты раскрываются, игроки понимают, что на самом деле они состоят в противостоящих фракциях; или сценарий, который начинается с противостояния, но переходит в кооператив, когда появляется большой плохой злой парень, чтобы уничтожить их всех. Трехсторонние сражения против битв, приз, который превращает

2 Background

Мастер должен
здать схему
роприятия.

пишите основной план
роприятия, указав
есто, которое будет
служить сценой в качестве
бытия. Также не
будьте отметить, как

роки будут
аимодествовать с
бытием. Мастера могут
йти раздел 11, в
котором подробно описан
ар Шинобигами, для
пользования.

3 Количество игроков

Мастер также должен

Shinobiga

установить количество
игроков, участвующих в
сценарии. Через игру можно
играть с 2-6 игроками,
рекомендуется 3-5 игроков.
Также настоятельно
рекомендуется, чтобы в
разных сценариях было
четное количество игроков.
Если в сценарии
противостояния есть
нечетное количество
игроков, Мастер должен
включить несущего Секрет
NPC для участия в сценарии
и заставить этого NPC
присоединиться к команде.

О После того, как
количество игроков
определено, вычитите это
число из 6. Результатом
будет количество NPC,
которых Мастер должен
подготовить для сценария.

10.4 Раздаточный материал

Раздаточный материал - это лист с подробным описанием каждого персонажа, который будет раздаваться игрокам. Скопируйте раздаточный лист в конце книги и впишите миссию и секрет каждого игрока. Убедитесь, что каждый раздаточный материал виден только предполагаемому игроку.

нибудь

- Защитите что-нибудь
- Победите кого-нибудь (предателя / босса)
- Взаимодействуйте с кем-то конкретным

10.4.1 Миссия

Миссия - это цель, которую каждый игрок должен стремиться выполнить своим персонажем во время сессии. Убедитесь, что каждая Миссия может быть выполнена.

Для сценария «против» или «королевской битвы» обязательно используйте конфликтующие миссии между персонажами. Для кооперативного сценария убедитесь, что игрокам даны миссии, которые позволяют им работать вместе.

Примеры миссий:

- Получите приз до окончания сценария.
- Убить кого-нибудь
- Найти что-то
- Защитите кого-



- Набрать количество очков, определенное сценарием.
- вмешиваться в чью-то миссию
- Убедитесь, что все вовлечены в жизнь

10.4.2 Секреты

Секреты - это скрытые истины, которые каждый персонаж отчаянно пытается скрыть. Секреты никогда не могут быть отданы добровольно. Некоторые секреты могут включать в себя настоящие миссии. В этом случае, даже если Миссия персонажа выполнена, он не получит очков опыта, если его Истинная Миссия не будет выполнена. Если в сеансе участвует персонаж с Истинной миссией, Мастер должен объяснить это игрокам до начала игры.

Также могут быть случаи, когда миссия персонажа изменяется из-за пункта в его секрете. Например,

секрет может гласить: «Вы влюблены в Игрока 1. Если к Фазе Кульминации вы и Игрок 1 не испытываете эмоциональной связи Привязанности и / или Лояльности друг к другу, ваша Истинная Миссия - победить Игрока 1». Вы также можете написать Секреты, чтобы у персонажа был выбор Миссий для выполнения в соответствии с положениями Секретов.

Примеры секретов:

- Местонахождение приза
- Вы на самом деле приз
- На самом деле вы настоящий родитель другого персонажа.
- Вы влюблены в другого персонажа
- Вы на самом деле предатель
- Вы - альтернативная личность другого персонажа
- Условие, необходимое для перехода к фазе кульминации
- Информация о вражеских персонажах: количество подчиненных, уги, местоположение и т. Д.
- Background information
- На самом деле у вас нет секретов

10.5 NPCs

NPC - это неигровые персонажи, контролируемые Мастером.

Героини, соперники игровых персонажей, могущественные враги и даже те, кто дергает за ниточки, стоящие за большими заговорами, подходят в качестве NPC. Мастера могут выбрать имя, возраст и пол NPC в соответствии с сценарием; NPC получают секреты и миссии.

Если NPC собираются вступить в бой в качестве врагов или союзников, Мастер должен выбрать навыки, снаряжение ниндзя, Нинпо и Уги для NPC, как если бы они были персонажами игрока. Данные из раздела Enemy книги правил также могут использоваться как данные NPC.

раздаточный материал		раздаточный материал	
Вы не можете позволить этой тайне попасть в чьи-либо руки		И М Я	
Секрет		Миссия	

Shinobiga

10.5.1 Extras

NPC, у которых нет раздаточных материалов, секретов или миссий и которые не важны для сценария, называются Extras. Мастер может добавлять Extras в сцены и выводить из них по мере необходимости. Игрок-сцены также имеет полный контроль над действиями Extras во время их сцены. Extras действуют точно так, как указано мастером или игроком сцены.

Добавление миссии с указанием требования сохранить приз до конца и может быть хорошей идее

10.6 Приз

Приз - это особый объект, который существует исключительно для сценария: секретный свиток ниндзя, ритуальные компоненты, святые реликвии, девушки, терпящие бедствие, и другие важные цели. Хотя предлагается 1 приз за сеанс, могут быть сценарии, требующие наличия 2 или более призов.

Если персонаж получает Приз хотя бы один раз за сеанс, этот игрок будет получать очко опыта за выполнение Достижения. Однако владение мячом несколько раз не увеличивает количество получаемого опыта.



10.7 Сцена

знакомства

Сцена знакомства предназначена для объяснения того, почему и как каждый персонаж связан с событием, происходящим в сценарии, и насколько они знают о том, что происходит. Мастер должен решить эти детали для каждого персонажа. Создание сцены знакомства, отражающей секрет персонажа, миссию, клан, секретную личность и т. Д. может значительно усилить ощущение погружения.

чувствует, что действие застаивается. В каждой сессии предлагается 1-4 сцены-мастера.

Примеры сцен-мастера:

- При успешной проверки действия, основанно на навыке, определенном Мастером, определяется местоположение врага.
- NPC создает эмоциональную связь с игроком.

10.8 Сцена мастера

Сцены-мастера следует чередовать на протяжении основной фазы. Мастер должен использовать

Сцены- мастера в любое время, когда есть сцена, которую нужно показать. Сцены-мастера также можно использовать для импровизации чего-то интересного, если Мастер

- Сцена для игрока об обмене информацией

предел для большинства сценариев составляет 3-4 цикла.

10.9 Сцена

кульминации

Мастер должен установить условие для сцены кульминации, решив, что требование должно быть выполнено до наступления фазы кульминации. Например, в кооперативном сценарии персонажи должны найти место последнего врага, прежде чем они смогут противостоять ему в сцене кульминации, или, возможно, предел был достигнут.

10.10 Лимит

Предел - это максимальное количество циклов, которое может произойти перед автоматическим наступлением фазы кульминации. Независимо от того, насколько далеко зашел сценарий, как только предел достигнут, начинается сцена кульминации. Мастер должен найти убедительную причину существования причины; например, злой ритуал может длиться 3 дня / цикла.

Рекомендуемый

11 Заключение

В заключении сценарий
жен просто
ончиться. Сеанс
нобигами должен
текать естественно.
Вместо того, чтобы
пытаться сделать вывод
боким, постарайтесь
азмышлять над тем,
каждый персонаж

Shinobiga
повлиял на развитие
сценария, и над тем,
как все повлияли на
завершение истории.

В случае
противостояния, вполне
нормально, если
победителем будет одна
команда, и Мастер
должен подготовить
несколько возможных
концовок.



На первый взгляд
мир Шинобигами
обыкновенный,
спокойный и
спокойный.

Однако темная тень
тихо отбрасывается на
этот мирный фасад.

Эта тень доносится в
темноте ночи,
усиливаясь по мере
того, как луна движется
по проторенной тропе,
пока не рассеется с
рассветом.

Их иногда называют
«ночными
странниками».

Прямо под
поверхностью мира, в
котором мы живем, лежит
область теней, известная
только как «Мир
Шиноби». Это мир
насилия и заговоров, и
это мир колдовства.

В Мире Шиноби
ежедневно
разворачиваются
бесчисленные битвы по
всей стране:
тысячелетняя борьба
между завоевателями и
побежденными; позорные
политические разборки
из-за национальных
интересов; сумасшедшие
схватки, которые
встряхивают нашу
повседневную жизнь;

бесконечные личные поиски
для исполнения сокровенных
желания.

Все эти постоянные конфликты
бушуют незримо, прямо перед
нашим носом



И те, кто
участвуют в
этой бойне,
конечно же,
ниндзя.

Ниндзя

Ниндзя - это
общий термин,
который охватывает
всех, кто живет и
сражается в Море
Шиноби. Им дано
множество других
имен: «Мастера
ниндзюцу»,
«Шиноби»,
«Мастера
искусства»,
«Маска»,
«Обезьяна-
домохозяйка»,
«Блуждающая
дева» и многие
другие.

В общем, в
средние века в
Японии ниндзя
использовали
даймё или лорды
для убийств или
сбора
разведанных. На
самом деле ниндзя
существовали
задолго до этого
периода. Говорят,
они жили среди нас
еще в период Яёи, в
I веке до нашей
эры. В некоторых

легендах утверждается,
что первый император
Цинь и сама принцесса
Химико, были ниндзя.
Основываясь на даосской
духовной вере, ниндзя
развили свои
собственные способности
- Нинпо - используя
передовое оружие, науку
и магию.

С помощью этих могущественных нинпо ниндзя долгое время оказывали большое влияние на политику, бизнес и даже религию. В период Сэнгоку появилось несколько соперничающих военачальников, разделивших ниндзя на несколько отдельных кланов, постоянно участвующих в жестокой гонке за власть. Однако, когда война наконец закончилась и клан Токугава взял под свой контроль страну, кланы снова воссоединились и начали работать на Сёгунат в качестве секретных силовиков. По мере того, как нация модернизировалась в эпоху Мэйдзи, полезность ниндзя, казалось, подошла к концу. Говорят, что многие ниндзя затем устроились на работу в качестве фермеров, агентов правоохранительных органов, врачей, фармацевтов, производителей фейерверков и множества других подходящих профессий.

Конечно, там, где есть свет, должна быть тень; и по мере того как свет современности сияет все ярче, глубина этой тьмы все же чернеет. Мир Шиноби, как и всегда, продолжает существовать чуть ниже лица нормального

общества. Занавес под названием Мир используется, чтобы искусно замаскировать Мир Шиноби. Точно так же сегодняшние ниндзя выступают в роли доверенных лиц, поскольку они сражаются в тех же битвах и держат те же обиды, что и их предки.

Это битвы людей,
наделенных
сверхъестественными
способностями науки и
магии.

Shinobigami

О Шинобигами ходят легенды даже среди ниндзя. Говорят, что он был прародителем магии и боевых искусств. Согласно данным Агентства Хирасака и Родословной Они, синтоистский бог Сусано-о из Кодзики - старейшее историческое свидетельство древней Японии - сам был Шинобигами.

Хотя многие сомневаются в правдивости этих утверждений, факт остается фактом: 6 священных реликвий были оставлены Шинобигами и хранились лишь до недавнего времени; согласно Родословной Они, они были украдены. Род Они предпринял грандиозный ритуал с использованием реликвий, пытаясь изучить секретное искусство Тендзё Тенге, таинственное искусство, переданное от самого Шинобигами с помощью способности исполнять любое желание. Когда реликвии бесследно исчезли. С того рокового дня множество ниндзя искали реликвии, чтобы найти секрет Тендзё Тенге.

6 Основные фракции

Сила и размер кланов ниндзя могут сильно колебаться, но на данный момент баланс сил стабилизировался. Текущие группы у власти называются 6 основными фракциями. Это: Армия Ниндзя Хасуба, Клан Курама Шин, Агентство Хирасака, Частная Академия Отоги, Линия крови Они и Потерянные

Армия Ниндзя Хасуба

Армия ниндзя Хасуба намерена использовать технологии, чтобы заполучить все существующие нинпо.

Говорят, что в начале своего существования орден был простым кланом того же происхождения, что и Сайка Икки, знаменитые разработчики древнего огнестрельного оружия и военно-морского искусства. Когда Тоётоми Хидэёси обрушил свой гнев на Сайка Икки в попытке уничтожить их родословную, те, кто был достаточно опытен, чтобы сбежать, нашли убежище для процветания, основав

кланы Ига и Кога. Там они продолжили разработку снаряжения и оружия ниндзя. В настоящее время Yata Group представляет собой конгломерат из 30 отдельных корпораций



Особняком стоит Yata Heavy Industries, корпорация, занимающаяся всем и вся, включая энергетику, аэрокосмическую промышленность и разработку оружия. Однако истинным ядром армии ниндзя Хасуба является ее исследовательское подразделение. В рамках исследовательского отдела существует ряд групп специалистов, каждой из которых присвоены имена, полученные от инструментов, таких как «Винтовщики», «Банда Пилообразных» и «Клан Чернильниц». Армия ниндзя Хасуба страстно пытается скопировать Ninpro со снаряжением ниндзя. Его конечная цель - объединение всех других кланов и орденов под знаменем Хасубы. Из-за этой благородной цели этот клан постоянно находится в состоянии войны с кланом Курама Шин, группой,

которая постоянно пытается уничтожить или запечатать опасные Нинпо.

Лидер армии ниндзя Хасуба - Хитори Курошио, генеральный директор Yata Heavy Industries.

Клан Курама Шин

Клан Курама Шин сосредоточен на охоте за сверхъестественным и на том, чтобы мощные секреты и техники Мира Шиноби оставались скрытыми и никогда не находили своего пути в наш мир.

По мере того, как период Хэйан заканчивался, онмёдзи по имени Кичи Хоган основал этот клан с 8 воинами-монахами на горе Курама в Киото. Говорят, что эти 8 монахов стали источником всех стилей боевых искусств в Японии, которые также стали известны как 8 стилей Киото. Фактически, почти каждый известный мастер боевых искусств имел какую-то тайную связь с кланом. Со временем клан Курама Шин взял на себя ответственность за то, чтобы Мир Шиноби оставался скрытым в тени. Две из их самых важных обязанностей - запечатать опасную Нинпо, прежде чем она попадет в чужие руки, а также уничтожение сверхъестественных элементов, которые в противном случае представляли бы угрозу для невинных. Из-за этого их часто называют Охотниками на Они. Еще одна обязанность, передаваемая поколениями теней, - это роль, которую они играют в остановке любой другой группы, ищущей

легендарного Тендзё Тенге. Чтобы выполнить это обязательство, они безжалостно уничтожили бесчисленное количество людей, ищущих пропавшие святыне реликвии.

«Мико», которые проникают в предприятия и организации.

Лидер клана Курама Шин - одноглазый мечник Ягю Митсуёси. Неясно, есть ли какое-либо отношение к знаменитой семье Ягю.

Агентство Хирасака

Агентство Хирасака - секретное разведывательное агентство, которое предоставляет правительству информацию о передвижениях ниндзя и магических сил.

Задолго до влияния буддизма и других эзотерических учений, анимистические синтоистские верования древней Японии сформировали истоки синтоистского культа Хирасака. Из 6 основных фракций эта группа имеет самые сильные связи и самое сильное влияние в мире политики. По сути, эта группа действует в основном исходя из интересов нации. Ходят слухи, что они управляют национальной политикой в соответствии с предсказаниями и священными религиозными обрядами, посвященными ками, которые защищают землю.

Большое количество членов агентства - женщины-ниндзя, известные как

Затем агентство анализирует информацию, собранную Мико, и использует ее, чтобы вести друг друга к направлениям и действиям, которые лучше всего приносят пользу агентству. Хотя агентство обладает ужасающей способностью манипулировать, их начальные боевые возможности несколько ограничены; Вот почему членов клана Курама Шин и заблудших часто нанимают или заставляют работать в качестве сил безопасности в агентстве.

Лидер агентства Хирасака - верховная жрица синтоистского культа Хирасака Убуме Хирасака.

Многие из их детей, когда пробудились их дремлющие силы, сбились с пути, поскольку оказались не в состоянии справиться со своей новообретенной силой.

Частная Академия Отоги

Частная академия Отоги обеспечивает надлежащее руководство и защищает молодежь, проявляющую сверхъестественный потенциал.

С восстановлением Мэйдзи большое количество ниндзя скрылось в нашем мирном обществе, полностью забыв о Мире Шиноби. Однако они не осознавали, что их сила никогда не забывалась и передается через кровь.



Частная академия
Отоги защищает
этих детей, обучая
их оттачивать свои
силы, обучая их
путям ниндзя.
На первый взгляд
академия
представляет
собой школу,
охватывающую
как начальную,
так и среднюю
школу. Школа
может
похвастаться
большим
количеством
отличников и
часто вызывает
восхищение у
посторонних.
Однако на самом
деле школа - это
спецслужба,
которая обучает
подходящих детей
шпионов. Даже в
школе менее
половины
учеников
действительно
понимают, каковы
истинные
намерения у их
школы.
Спонсорами
академии в
основном
являются
иностранные
конгломераты
дзайбацу.
Благодаря их

влиянию школу
посещают несколько
студентов по
международному обмену
и стажеров иностранных
разведок. Агентство
Хирасака давно не
одобряет эту практику, и
за эти годы между ними
произошло несколько
стычек.

Лидер и директор
частной академии
Отоги - Рокаку Артур
Масашиге.

Линия крови они

Линия крови они - это группа ненормальных существ, планирующих свергнуть нацию.

Потомки существ по имени Они и цучигумо, которые когда-то населяли древнюю Японию, населяют Родословную клана Они.

Внутри клана есть множество бесчеловечных существ, таких как вампиры, оборотни, кошмары и оборотни, которых ниндзя часто называют «ночными призраками». Хотя другие ниндзя часто имеют какую-то связь с поверхностным миром, это, как правило, не соответствует кровной линии Они. За редким исключением, члены этого клана агрессивно изолируют себя от нормального общества, и почти все они измучены миром и сохраняют очень замкнутые социальные круги.

Как раса, различные фракции долгое время подавляли Родословную Они. Именно эта продолжающаяся история угнетения оставила в клане глубоко укоренившееся недоверие к государственной власти. Агентство Хирасака, в частности, с его древними связями с императорским двором, вызывает гнев клана; любые случайные встречи между двумя фракциями редко заканчиваются без битвы.

Самым большим желанием клана в целом является создание мира, в котором они могут жить мирно; с этой целью они следуют секретному обряду шинобигами «Тендзё тенге». В прошлом они понесли удар, провалив магический ритуал, в результате которого они потеряли контроль над несколькими святыми реликвиями, но клан твердо привержен своей непоколебимой приверженности выздоровлению и поиску способа повторить попытку.

Лидер Родословной Они - лидер культа, используемого для маскировки существования клана: Ятоноками Торихико.

Потерянные

Потерянные - это группа талантливых ниндзя, не имеющих отношения ни к одному из основных орденов. «Клан» Потерянных просто относит к любому свободному ниндзя, который по разным причинам не принадлежит к другим фракциям. Большинство этих ниндзя - это ниндзя из небольших деревень, ниндзя, которые лично обучились и передавали техники ниндзя, и ниндзя, которые сбежали из своего клана.

Из-за того, что некоторые ниндзя в этой группировке пересекают границу между верхним миром и

миром Шиноби - либо принимая работу в качестве наемников, либо принадлежат к преступным группировкам - на этот клан часто смотрят свысока со стороны остальных фракций. Термин «Потерянные» начался как уничижительное прозвище бесцельных ниндзя без хозяина. Тем не менее, существует необычайное разнообразие ниндзя, которые составляют эту фракцию, что делает невозможным игнорирование другими группами.

В узком смысле, Потерянные на самом деле не клан и не имеют единой воли. Однако внутри группы, похоже, есть большое количество ниндзя, ненавидящих армию ниндзя Хасуба. Большое количество деревень было разграблено и ассимилировано из-за голода Хасуба по редким и могущественным нинпо; количество жертв их схем и членов их семей растет, равно как и их негодование и жажда мести.

У Потерянных нет настоящего лидера.

Другие фракции

Существуют и другие фракции, помимо шести основных кланов, которые знают о мире

шиноби. Здесь представлены различные фракции, связанные с ниндзя.



Преступный мир

В эту группу
входят якудза,
мафия и другие
члены банд.
Многие мафиози
нанимают
бессовестных
ниндзя; чаще
всего эти ниндзя
– Потерянные.
Тем не менее, в
мире
организованной
преступности
мало кто
действительно
знает масштабы
Мира Шиноби.
По большей
части,
большинство
гангстеров знает,
что «там есть по-
настоящему
страшные
уроды...»

Правоохранительные органы

В высшем эшелоне
полиции и
определенных
юридических кругах
существование Мира
Шиноби стало
общеизвестным.
Однако из-за

давления со стороны
Агентства Хирасака они
прилагают большие усилия,
чтобы это знание не стало
достоянием
общественности. Поэтому
полиция делает все
возможное, чтобы скрыть
все, что может разоблачить
кланы ниндзя. Иногда
агент-предатель пытается
подорвать свое прикрытие,
игнорируя приказы сверху.
Что касается их судьбы - тот
факт, что мир в целом
остается в неведении,
говорит достаточно

Политические династии

Политические династии используют ниндзя для реализации своих планов и замыслов. Ради использования своих интересов и продвижения своих собственных интересов они привели в движение бесчисленные битвы в Море Шиноби. Из этих династий только семья Майоиномия заняла особую позицию; они, кажется, верят, что Шесть основных фракций ниндзя должны всегда сохранять устойчивый баланс по отношению друг к другу и делать все возможное, чтобы помешать любому клану стремиться одолеть другие. Хотя они могут подходить к каждому клану по-разному, похоже, они пытаются обеспечить стабильность нашего мира.

Иностранные нации

Другие народы узнали о существовании кланов ниндзя в Японии. Однако многие страны создали свои собственные разведывательные агентства, в которых

работают ниндзя и сверхчеловеческие существа, похожие на ниндзя.

Примерами являются рыцари круглого стола Великобритании и ЦРУ США.

Аутсайдеры

Аутсайдеры - обитатели сверхъестественного царства. Они входят в наш мир через «Врата», особые точки в пространстве и времени, которые пробивают стену между нашим и их миром. Большинство аутсайдеров - предвестники ужасных бедствий. Еще страшнее то, что аутсайдеры кажутся невосприимчивыми почти ко всем физическим повреждениям. Из-за этого ниндзя являются единственной линией защиты в этом мире - и обычно клан Курама Шин и линия крови Они должны прислушаться к этому призыву. Большинство аутсайдеров владеют мистическими искусствами и приходят в наш мир с единственной целью проверить свои навыки. В самом деле, аутсайдеры, похоже, мало заботятся или думают о

человечестве, включая ниндзя. Однако, если они встретят кого-то подходящего для их мистических способностей, они могут забрать его обратно в свой собственный мир, чтобы превратить его в своего преемника. Причина этого, по-видимому, в том, что аутсайдеры не могут воспроизводиться сами по себе. Такое похищение аутсайдером известно как «похищение духом».

Легендарный
шинобигами и предки
линии крови Они, как
говорят, были
аутсайдерами.

Дедзима-Остров **смерти**

Несколько лет назад
Кровная линия Они, пытаясь
заполучить высшее
искусство ниндзя «Тендзё
тенге», провела магический
ритуал, чтобы возродить
Шинобигами в большом
городском районе. Ритуал
был призван принести в
жертву тысячи жителей
города, а также 6 святых
реликвий - мечи Мицуруги и
Яцуруги, драгоценности
Митама и Магатама и
зеркала Микагами и
Сакагами. Они сумели
открыть Врата и начали
пробуждать силу
Шинобигами, когда в
последнюю минуту группа
ниндзя из каждого клана,
собранный кланом Курама
Шин, положила конец этому
ритуалу. Незавершенный
ритуал направил
неизрасходованную
магическую энергию во все
стороны, рассеивая
мистическую энергию по
всему городу. Неисчислимое
количество аутсайдеров
пробрались в город, и его
бывшие жители
превратились в ужас,
недоступный человеческому
воображению.

С тех пор этот город стал
физически и магически
запечатанным, недоступным
внешнего мира. Все записи о
существовании города были
стерты, и все попытки
определить его
местонахождение потерпели
неудачу.



Даже в Мире
Шиноби
единственными
людьми,
имеющими
какую-либо
информацию о
городе, являются
люди ранга
Джунин или
выше; среди этих
верхних слоев
наиболее точной
информации
является то, что
город,
называемый
«Дедзима» для
тех, кто в курсе,
переполнен
аутсайдерами.
Чтобы получить
доступ к
потерянным
святым
реликвиям и
особым навыкам
аутсайдеров,
многие ниндзя
пытались
проникнуть в
город. Ни один
не вернулся
целым. В
странном
происшествии
члену клана
Хасуба удалось
вернуться из
Деджимы, хотя
говорят, что его

разум был разбит, а
тело искалечено
таким образом, что
напоминало
неописуемое слияние
морских существ. У
тех, кто знает
Дедзиму, говорят о
другом названии:
Шидзима, или Остров
Смерти.

Внешние настройки

Сеттинг Shinobigami предполагает, что игроки хорошо знакомы с ландшафтом и расположением современной Японии и ее общества. С минимальными усилиями игра может проходить в любой части современного мира. Игрокам не обязательно создавать японского персонажа. Игрок может использовать аналог выбранного им клана, соответствующий национальности его персонажа, при этом сохраняя при этом игровую механику.

Таким образом, отношения между кланами не меняются, и в процессе игры могут развиваться интересные элементы истории. Вот несколько примеров альтернативных имен и настроек для каждого основного клана.

Армия ниндзя Хасуба

Возможно, армия ниндзя Хасуба расширилась, протянув свои механические руки по всему миру в поисках скрытой силы. Или, возможно, на западе существует конкурирующая приватизированная

механическая армия; Частные охранные фирмы, подобные Halliburton, или армия миллиардеров типа злодеев Бонда могут соответствовать некоторым сценариям.

Клан Курама Шин

Любая группа обученных бойцов, настроенных бороться со сверхъестественным, хорошо работает для этого клана. Возможно, это старая родословная охотников на вампиров по имени Бельмонт?

Агентство Хирасака

Подойдет любая организация теневого правительства; Иллюминаты, тамплиеры, или даже масоны, например.

Частная Академия Отоги

Просто зарегистрируйте название школы и замените его в зависимости от страны. Может быть, в английской школе под названием «Пигвартс»?

Кровавая линия они

У каждой нации есть традиции сверхъестественного; достаточно просто изменить имя предков клана.

Никакие изменения в этой фракции не нужны.

12.1 Враги

В этой главе подробно описаны данные для класса NPC, называемых Враги. Враги - это тип персонажа, которым обычно управляет Мастер, и он представлен здесь в удобной компактной форме.

12.1 Адаптация

Когда Враг впервые появляется в игре, Мастер может изменить назначенные ему навыки или Нинпо по мере необходимости.

12.2 Одновременно е использование

Когда несколько врагов используются одновременно в бою, Мастер должен сгруппировать каждого врага одного типа и использовать один номер сюжета для каждой группы.

12.3 Данные врага

Очки жизни

Количество очков жизни, с которым начинается враг. Когда враг теряет очки жизни, он не теряет ни одной категории. Однако это не относится к врагам, используемым в игре типа Battle Royale; они потеряют возможность использования любых категорий, которым нанесен ущерб.

Навыки и умения

Специализированная категория врага. Навыки, полученные врагом, записываются после косой черты.

Нинпо

Нинпо приобретенное врагом

Описание

Краткое описание врага.

Низкоранговый ниндзя

Это ниндзя с более низким рейтингом, которые составляют списки каждой фракции. Пока они не достигнут среднего или высшего звена, они несут ответственность за сбор информации и другие подрывные действия.



Rnar

Грасса

Grass (Трава/Травянист)

Очки жизни

Навыки Скрытность/ Проникновение, Анализ

Нинпо Ближний бой А (Проникновение)

область: 1

Блуждающий S (Проникновение)

В каждом клане существует несколько ниндзя-новичков по прозвищу «Трава». Эти ниндзя

распространены по всему обществу, собирая информацию из школ,

Самбагант

Бое

Очки жизни

Навыки Тело / Сюрикен, меч, Невидимость

Нинпо Ближний бой А (Меч) Область: 1

Дальняя атака А (Сюрикен) Область: 2

Пылающий туман S (Меч) Цена: 1

Даже в низших чинах существуют ниндзя, специализирующиеся на бою. Их часто используют для убийств или внезапных нападений.

Агент

Очки жизни ☐

Навыки Инструменты / Пиромантия, Сокрытие, Распространение

Нинпо Близкий бой A (Пиромантия)

Область: 1

Взрыв A (Пиромантия)

Область: 2 Цена: 1

Социальная битва S

(Распространение слухов)

Помимо умения использовать различные нинпо

Kunoichi

Используется для сбора информации или подрывной деятельности.

N Куноичи

Очки жизни

Навыки Схема / Одежда, Яд, Соблазнение

Нинпо Близкий бой A (яд) Область:

1

Марионетка S (Манипуляция) Цена:

5

Genin Leader

Цена: 2

Жанровательные девушки-ниндзя. Они часто обворачивают своих жертв в «ловушки», чтобы получить ценные знания..

N про

Навыки Стратегия / Партизан, Стратегия, шифрование, Маскировка оружия

Нинпо Близкий бой A (Партизан) Область: 1

Групповой бой A (Стратегия)

Zombie Ninja Сокрушительный удар

Маскировка оружия) Цена: 1

Sk s Стратегическое командование S

N про (стратегия) Цена: 3

Ниндзя контролирует членов клана с более низким рейтингом. Обладая множеством стратегий, они умело проводят своими подчиненными.

Зомби ниндзя

Очки жизни

Навыки Скрытность / Конторсионизм, Невидимость

Нинпо ближний (Конторсионизм Область: 1

бой A м)

Непрерывная

Цена: 2

атака S**Принять удар на**

Цена: 1

себя**S****Сокрушительный**

(маскировка

Цена: 1

удар S

оружия.)

Ниндзя снова призывают в строй даже после смерти. Хотя у них нет воспоминаний, их навыки шиноби все еще остались, запечатленные в самом их теле благодаря их строгой практике.

Звери-Ниндзя



Rnar

Это животные, обученные ниндзяноу и обученные использованию специального нинпо. Их часто можно найти в местах, куда ниндзя-люди не могут ступить.

Ниндзя собака

Очки жизни

Навыки **Тело/ Бег, Анализ**

Нинпо **Ближний бой** **A (Бег)** **Область:**

Непрерывная атака **S** **Цена: 2**

Принять удар на себя **S**

Цена: 1

Говорят, что эти собаки, олицетворяющие преданность и храбрость зверя-ниндзя, способны чувствовать врага в миллион раз лучше, чем человек, и пробивать ему трахею своими

Ниндзя Собака

Нин

Очки жизни

На вы ки **Стратегия / Первая медицинская помощь, Мастерство существ**

Нинпо **Ближний бой** **A (первая мед)** **Область: 1**

Господство **A (мистерство существ)**

Область: 3 Цена: 4

Жуки, жуки, многоножки и другие жуткие ползучие животные, используемые для преследования или охоты за врагами, сражений и т. Д. Они также используются в лечении.

Ниндзя ворон

Очки жизни ☐

Навыки Тело/ Ловкость рук, Прыжки, Письмо

Нинпо **Ближний бой** A (ловкость рук.) Область: 1**Дальняя атака** A (Прыжки)

Область: 2

Стрелохват S(ловкость рук.) Цена: 1

Самая умная из всех птиц, обученная как зверь ниндзя.
Возможность летать для поиска и доставки сообщений на
большие расстояния.

Королевская змея

Очки жизни ☐☐☐☐☐☐

Навыки Чары / Пиромантия, Ходьба, Меч, Яд,

Преобразование

Нинпо **Ближний бой** A (Хотьба)

Область: 1

Поперечный разрез A (Меч)

Область: 0 Цена: 1

Сокрушительный удар S
(Пиромантия) Цена: 1**Убийца** S (Ходьба)Цена: 1 **Резня** A (Яд)

Область: 2

Ядовитый клык E

Любой персонаж, получивший урон от этого

персонажа, должен преуспеть в проверке действия, основанном на отравлении, или получить статус

этой травмы ☐☐☐☐☐☐☐☐

Тип сверхъестественного зверя, живущего более 100 лет, с телом длиной более 10
метров. Несмотря на то, что он дикий, он любит роскошь говорят, что его укусы
сводит мужчин с ума.

Жаба-монстр

Очки жизни ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐Навыки Скрытность / Пиромантия, Соккрытие, Невидимость,
Партизан, ПривязкаНинпо **Ближний бой** A (Invisibility)

Range: 1

Взрыв A (Pyromancy)

Range: 1

Дальняя атака S (Guerilla)Range: 2 Cost: 2 **Ограничение****Калейдоскоп** S (Binding) Cost: 3**Ядовитая железа** A (Concealment) Range: 3Любой персонаж, получивший урон от этого
персонажа, должен преуспеть в проверке действия, основанном на выживании, или
получить статус парализованного недуга.

Сверхъестественная жаба, похожая на Короля Змеи. Говорят, что она
вдыхает радужное дыхания, любой кто его вдыхает будет парализован.
Слезы - главный ингредиент хёргана.

Ниндзя акула

Очки жизни ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐Навыки Тело/ Тяжелая атлетика, Выживание,
Партизан

Нинпо Ближний бой А (Тяжелая атлетика)

Область: 1

Челюсти S (Тяжелая атлетика) Цена: 2 Используется перед тем, как этот персонаж попытается выполнить атаку на поле битвы в воде. Когда проверка действия, этого Нинпо успешна, ближний бой наносит еще 2 урона.

Водный E Отменяет штраф на поле битвы в воде.

Дикая большая белая акула, которую с помощью операции на головном мозге переделали, чтобы она следовала всем без исключения командам. Самый опасный боец под водой .

Соперник



Warrior

Это специалисты от каждого клана. Эти враги того же уровня, что и персонажи игроков. Их можно использовать как образцы персонажей для быстрой игры. Каждому из них должен быть назначен 1 ути, выбранный Мастером..

Злой ученый

Очки жизни: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки: Тело / Пиромантия, Одежда, Пытка, Финансы, Стратегия

Нинпо бой	Ближний	A	(Финансы	Облас	
			)	ть: 1	
	Дальняя атака	A	(Стратеги	Облас	
			я)	ть: 2	
	Взрыв	A	(Пироман	Облас	Цена: 1
			тия)	ть: 1	
	Сокрушительный удар	S	(Пытка)	Цена: 1	
	Гадесологи	E			
	я				

Swordsman

Ученик Хасура, посвятивший себя раскрытию секретов Нинпо других кланов.

Мечник

Навыки: Тело/ Разрушение, Верховая езда, Бег, Меч, Анализ

Нинпо	Ближний бой	A	(Ride)	Range: 1
	Дальняя атака	A		
		(Sword)		
		Range: 2	Сокрушительный удар	
		S	(Demolition)	
		Cost: 1	Пылающий туман	
		S	(Sword)	
		Cost: 1	Конец начала	E

Солдат клана Курама Шин охотится за сверхъестественными угрозами.

Бывший Ниндзя

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Скрытность/ Пиромантия, Побег, Невидимость, Множественность, Анализ

Нинпо **Ближний бой** (Побег) Область: 1
 A
Теневой клон (Множественность) Цена: 1
 S
Взрыв (Пиромантия) Область: 1 Cost: 1
 A
Трудоспособный
 E
Непрерывная атака S Цена : 2

Shaman

который отбросил свой долг, предав свой клан, убегая.

Шаман

- (ремарка переводчика скорее всего ошибка перевода с японского, так что это MIKO)

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Схема / Сюрикен, Сон, Соблазнение, Финансы, Магия слов

Нинпо **Ближний бой** A (Магия слов) Область: 1
Дальняя атака A (Сюрикен) Область: 2
 S (Финансы)

Tactician

Соблазнение S Цена: 1
☐ ☐ ☐ ☐ (Соблазнение)

Sk s **Марионетка** S Цена: 5
 N про (Манипуляция)

Женщина-ниндзя из агентства Хирасака, проникающая в организацию для получения информации.

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Стратегия/ Бег, Перехват, Природа,

Strategist

Нинпо **Ближний бой** (Природа) Область: 1
 A ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sk s **Непрерывная атака** S Цена: 2

N про **управление** (Бег) Цена: 2

Основы ведения боя E

Тактический шок (Письмо)
 S

Стратег из частной академии Отоги, планирующий свой следующий ход и ищущий шанс дать ему преимущество против своего оппонента.

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Навыки чары/ Скалолазание, Сон, Призыв, Привязка, Визуальный контроль				
Ниңпо-Ближний бой	A	(Привязка)	Область ь: 1	Цена: 3
Метеоритный дождь	A	(Призыв)	Область ь: 3	
Сокрушительный удар	S	(Скалолазание)	Цена: 1	
Трудоспособный	E			
Дальняя	S	(Сон)		Цена: 2
Контр атака			Область ь: 2	
Чистокровный они колдун, специализирующий на проклятиях и владеющий магией.				

Гении



Rnar

Эти враги сильнее персонажей игроков и могут сражаться сразу с несколькими противниками. Им должны быть назначены 2 ути, выбранные Мастером.

Metal Night

Очки жизни ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Навыки Инструменты/ Инженерия, Пиромантия, Разрушение, Невидимость, Стратегия

Нинпо-Ближний и Бой	A	(Невидим ость)	Область: 1
Раскол	S	(Разрушение)	Цена: 2
Кибер-Ниндзя	E		
Взрыв	A	(Пиромантия)	Область: 1 Цена: 1
Резня	A	(стратегия)	Область: 2
Пылающий	S	(Меч)	Цена: 2

Demon Blade

который механизировал все свое тело. Теперь он оснащен современным оружием, таким как оптический камуфляж и высокочастотные виброрезвия. Его сердце теперь холодно, как железо, и ни перед чем не остановится, чтобы выполнить свою миссию.

Демонический клинок

Очки жизни ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Навыки Тело / Маскировка оружия, Баллистика, Бег, Меч, Анализ

Нинпо-Ближний бой	A	(Маскировка оружия)	Область:
1 Калейдоскоп	A	(Баллистика)	Область:
3 Убийца	S	(Меч)	
Цена: 1	Неподвижный	E	

Кровавая решимость	<i>E</i>
Конец начала	<i>E</i>
Воин, живущий мечом. В постоянном поиске того, что есть Истинная сила, они не доверяют никому, кроме своего меча, и следуют его жажде. И он жаждет крови..	

Ниндзя Мастер

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Скрытность/ Использование веревки, Проникновение, Чревоущание,

Множественность, Сила воли

бой	Нинпо Ближний	(Использование веревки)	Область: 1
	Теневого клон	(Множественность)	Цена: 1
	Подмена	(Чревоущание)	Цена: 4
	Резня	(Мержественность)	Область: 2
	Сокрушительный удар	(Использование веревки)	Цена: 1

Неподвижный
Master Mind

Эти ниндзя давали миру шиноби его имя. Однако эти ниндзя покинули свои кланы, чтобы их никто не видел очередной раз. Говорят, что они ушли, чтобы спасти тех, кого они любят.

Master Mind

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Схема/ Ловкость рук, Расследование, Распространение слухов,

Финансы, Иллюзия

Sk s N pro	Нинпо Ближний бой	(Ловкость рук)	Область: 1
	Социальная битва	(Распространение слухов)	Цена: 1
	Ограничение сюжета	(Иллюзия)	Цена: 3
	Калейдоскоп	(Иллюзия)	Область: 3
	Манипуляция эмоциями	(Распространение слухов)	Цена: 1

Спрятанные глубже, чем мир шиноби, эти ниндзя сами прячутся в мире теней. Они управляют движением финансов и правительства по своей прихоти, а также, кажется, могут контролировать, где и когда что-то происходит.

Мастер Стратегии

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Стратегия/ Пиромантия, Невидимость, Мастерство существ,

Шифрование

Sk бой N про	Нинпо Ближний	(Пиромантия)	Область: 1
	Взрыв	(Пиромантия)	Область: 1 Цена: 1
	Диверсия	(Шифрование)	Цена: 2
	Стратегическое	(Мастерство существ)	Цена: 3
	Разрушение:	(Невидимость)	Цена: 2

Окружение A

Эти стратеги вырвали победу - и голову противника - в 100 боях из 100.

Маэстро искусства войны Востока, Запада, современного и

древнего, они живут только для того, чтобы завоевать поле битвы.

Маг крови

Очки жизни

Навыки чары/ Гидромантия, Невидимость, Некромантия, Магия слов,

Визуальный контроль

бон	Нинпо	Ближний	(Магия слов)	Область: 1
Резня	A		(Визуальный контроль)	Область: 2
Сокрушительный удар	S		(Гидромантия)	Цена: 1
Непрерывная атака	S			Цена: 2
Вампиризм	S		(некромантия)	Цена: 1
Дальняя Контр атака	S		(Визуальный контроль)	Область: 2 Цена: 2

В клане Они существуют мощные обряды по созданию ужасающих зверей - оружия разрушения. У созданий, рожденных в результате этих ужасных ритуалов, магия течет в самой крови; они известны как Маги крови.

аутсайдеры

Эти враги - демонические существа из другого плана существования. Большинство из них - предвестники катастрофы. Отправлять их туда, откуда они пришли, - одна из самых серьезных обязанностей ниндзя. Говорят, что шинобигами - это разновидность аутсайдеров. Им должен быть назначен 1 ути, выбранный Мастером.



Враги

Neurologist / Некролог /

Sk s

Очки жизни

Навыки Чары/ Иглоукалывание, Пытка, Конторсионизм, Первая медицинская помощь, Некромантия

Нинпо	Ближний бой	A	(Пытка)	Область: 1
	Окружение	A	(Некромантия)	Область: 5
	Разрушение : Тело	S	(прыжки)	Цена: 2
	Дальняя	S	(Конторсионизм)	Область: 2 Цена: 2
	Контр атака	S	(Некромантия)	Цена: 1
	Вампиризм	S	(Пытка)	Цена: 1

Sk s й удар

Раса Аутсайдеров, увлекающаяся наукой о смерти. Они могут управлять двумя Нервами: гербом смерти и гербом жизни. Герб смерти, когда его передают живому существу, превращает его в марионетку существа, называемого Манекеном. Когда герб жизни вручают мертвому существу, появляется копия тела, существо, которое хранит память о жизни существа до смерти.

Архитектор

Очки жизни

Навыки Инструменты / Инженерия, Использование веревки, Копать, Сон, Шифрование

Нинпо	Ближний бой	A (Копать)
Область: 1	Калейдоскоп	A (Инженерия)

Область: 3	
Паук во тьме Область: 2 (Одежда)	<i>S</i> (Использование веревки) Цена: 5 Стрелохват Цена: 1 Непрерывная Цена:2
атака S Гадесология	<i>S</i> <i>E</i>
Раса Аутсайдеров, непрерывно создающая машины. Они приходят в наш мир, чтобы испытать свои новые творения. Они постоянно ищут смертных, способных стать их преемниками, и «унесут дух» всех, кого сочтут достойными.	

Муза

Очки жизни ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Навыки Схема/ Одежда, Обоняние, Соблазнение, Распространение слухов, Одержимость

Нинпо	Ближний бой	A (Спектакль)	Область: 1
	Аромат весны	A (Некромантия)	Область: 5
	Манипуляции эмоциями	S (Распространение слухов)	Цена: 1
	Социальная битва	S (Распространение слухов)	
	Очарование	S (Соблазнение)	Область: 3
	Демоническое возрождение	Цена: 2 S (Одержимость)	Цена: 5

Раса авторитетов живущих на счет Красоты. Они вдохновляют художников. Однако любой, кто имеет дело с **High Roller** знает, что полагаться на снимки в сети и смерти. Красота, которой жаждет Муза, в конечном итоге достается другим в вратах, открытых для других.

Крупный игрок

Очки жизни

Навыки	Стратегия/ Ловкость рук, Прыжки, Чревовещание, Сила воли, Память
--------	--

Нинпо	Ближний бой	A (Чревовещание)	Область: 1
	Калейдоскоп	A (Ловкость рук)	Область: 3
	Управление	S (Бег)	Цена: 2
	Погоня за знаниями	S (Память)	Цена: 2
	Разрушение:	S (Чревовещание)	Цена: 2
	Скрытность		
	Имена	S (Невидимый)	Цена: 4

Баса Аутсайдеров, обладающая сверхъестественным чутьем и математическими способностями. Их цель в этом мире - доминировать во всех без исключения играх. Они могут показаться беспечными, но на самом деле будут строго придерживаться правил.

Разрушитель

Очки жизни

Навыки Инструменты / Маскировка оружия, Разрушение, Контрсионизм, Перехват, Блеф

Нинпо	Ближний бой	A (Перехват)	Область: 1
	Раскол	S	Цена: 2

Swordsmith

[illegible]

Манипуляции S (Блеф) Цена: 1

Неожиданная атака	S (Маскировка оружия.)
Потрясение	
F	

Раса аутсайдеров, предоставляющая клиентам труднодоступные компоненты. Они могут детально разбирать предметы, чтобы создать и передать их конкретные части: весна девственной девушки, мечта об идеале, интегральная схема зависти и т. Д.

Очки жизни

Навыки Тело/ Баллистика, Меч, Начало,

Трансформация, Привязка			
Нинпо	Ближний бой	A (Привязка)	Область: 1
	Кровавый вихрь	A (Трансформация)	Область: 3 Цена: 1
	Убийца	S (Баллистика)	Цена: 1
	Пылающий туман	S (Меч)	Цена: 2
	Непрерывная атака	S	Цена: 2
	Конец начала	E	
Раса Аутсайдеров, которая носит проклятый меч, используемый для сражений в сверхъестественном царстве. Их меч сделан из крайних человеческих эмоций. Человеческие тела переносятся в их царство и обрабатываются в условиях сильной жары, чтобы собрать их мечты, любовь, ненависть и отчаяние.			